Pokémon™

VERSÃO GOLD & SILVER

GUIA DO TREINADOR

Este selo garante que a Nintendo aprovou a qualidade deste produto e que este está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.

Obrigado pela selecção da cassete de Jogo POKéMON™ para os Sistemas Nintendo® Game Boy™ e Game Boy™ Color. Lê atentamente este manual de instruções para assegurar a máxima diversão com o teu novo jogo. Guarda-o para futura referência.

Ref. 3304/12206 - 12207

CONDIÇÕES DE GARANTIA

Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA, como distribuidor exclusivo da NINTENDO para Portugal, proporciona-te uma garantia de 1 ano para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO**.

Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 5811**.

Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA**, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.

Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

© 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
TM E ® SÃO MARCAS REGISTADAS DE NINTENDO CO., LTD.
© 2001 NINTENDO. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

CONTEÚDO

A Aventura Começa 4
Objectivos do Jogo 6
O Mundo de Pokémon 7
Controlos Básicos 8
Começar o Jogo 9
O Écran de Menu 12
Edifícios nas Cidades 18
Itens 22
Battle Mode (Modo de Combate) 27
Capturar e Criar Pokémon 31
Gym Leaders e Badges (Líderes de Ginásio e Medalhões) 35
Ligação para Trocar e Combater 37
Mystery Gift (Presente Mistério) 44
Impressão 46

Existem duas versões diferentes deste Jogo Pokémon, contudo a história é a mesma. As únicas diferenças entre as duas versões são a frequência e que tipos de Pokémon aparecem e os gráficos durante o combate, no POKéDEX e no écran Stats.

Também podes ligar a outro Game Boy e combater ou trocar Pokémon com um amigo.

IMPORTANTE! As Versões Gold e Silver de Pokémon NÃO são compatíveis com o POKéMON STADIUM™ para a Nintendo®64.

A TUA AVENTURA COMEÇA

Neste mundo vivem criaturas chamadas Pokémon. Os Humanos e os Pokémon têm vivido, trabalhado e brincado juntos em harmonia desde a aurora dos tempos. No entanto, existem ainda muitos mistérios em torno deles. Para descobrir mais sobre estas estranhas e maravilhosas criaturas, muitos cientistas - como o Professor Elm de New Bark Town - dedicaram as suas vidas à investigação sobre Pokémon.

Recentemente, enquanto estava atarefado na sua investigação, o Professor Elm recebeu correio de um dos seus conhecidos, o Mr. Pokémon. A mensagem dizia, "Descobri algo fantástico! Venha visitar-me!!!". Infelizmente, o Professor Elm estava demasiado ocupado para deixar o seu laboratório, por isso chamou um amigo para o ajudar - tu!

"Vai em meu lugar e vê o que o Mr. Pokémon descobriu," disse o Professor Elm. Sempre amável e curioso, aceitas ajudar.

O Professor mostrou-te então três Pokémon e disse, "Selecciona um destes Pokémon para levar contigo." Estás entusiasmado! Este é o primeiro Pokémon que alguma vez tiveste!

Nesse momento notaste que alguém tinha estado escondido nas sombras no exterior, presenciando tudo pela janela. Parecia ser um rapaz sensivelmente da tua idade, por isso decidiste sair e falar com ele. Quando te aproximaste dele, no entanto, ele afastou-te dizendo, "o que é que estás a olhar?!?".

Quem era aquele estranho rapaz, e o que é que o Mr. Pokémon tinha descoberto? Estás prestes a saber...

Podes acertar o relógio incorporado no jogo de forma a condizer com a hora no mundo real. Se jogares o jogo à noite, por exemplo, no jogo também será noite, e poderás encontrar alguns Pokémon que só aparecem nessa altura. Existem também particularidades no jogo, tal como os TUESDAY EVENTS (Eventos de Terça-Feira) - podes participar no evento apenas se jogares no dia especificado.

Se estiveres a jogar Pokémon Gold ou Silver, podes definir o Daylight Saving Time (DST) (Horário de Verão). O DST começa às 2 horas da manhã do último Domingo de Março e prolonga-se até às 2 horas da manhã do último Domingo de Outubro.

Quando o Daylight Saving Time muda na vida real, deves falar face a face com a tua Mãe (Mom) no jogo para mudar a hora no relógio.

O OBJECTIVO DO JOGO

Captura todo o género de Pokémon!

O teu objectivo é completar o teu POKéDEX recolhendo muitos géneros diferentes de Pokémon. Quando capturas um Pokémon, a sua informação será automaticamente gravada no teu POKéDEX. O Professor Oak, outro investigador de Pokémon, inventou o POKéDEX. Usa o PC para o contactar pontualmente de forma a avaliar quão completo está o POKéDEX.

- Para capturar todos os Pokémon (completando assim o teu POKéDEX), deves trocar com outras versões do jogo Pokémon. Trabalha em conjunto com os teus amigos para completar o teu POKéDEX tanto quanto possível.

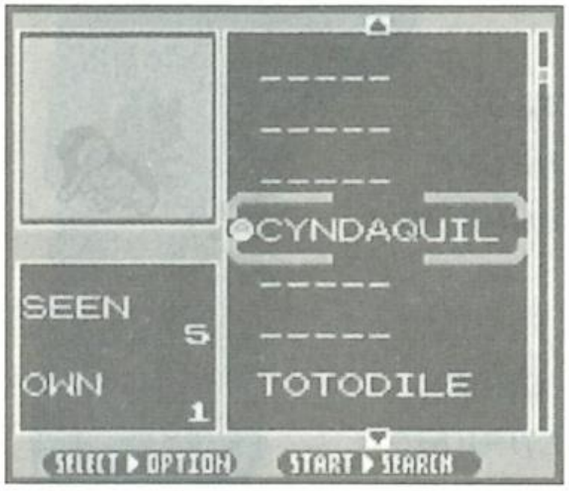
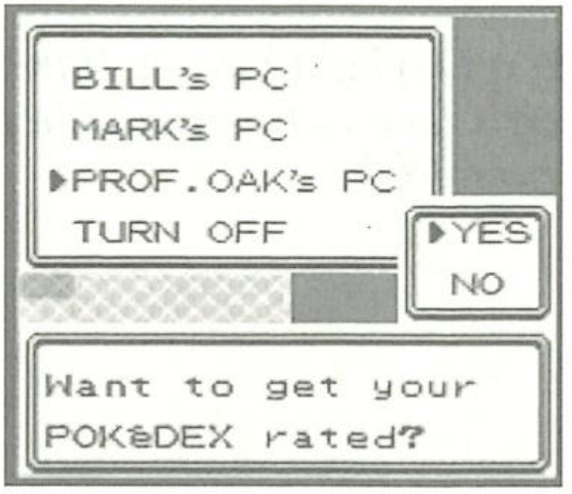


Imagem da Versão Silver



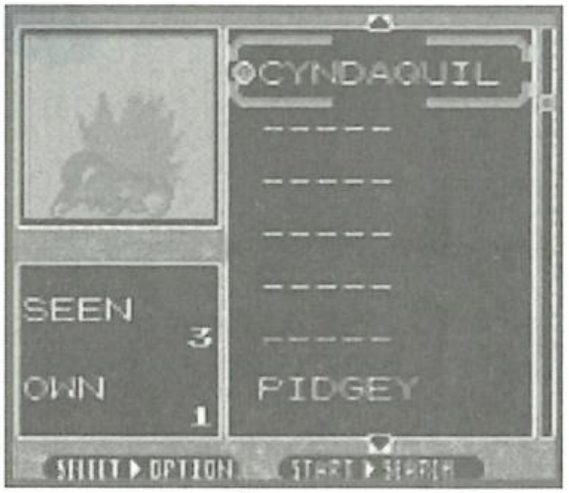
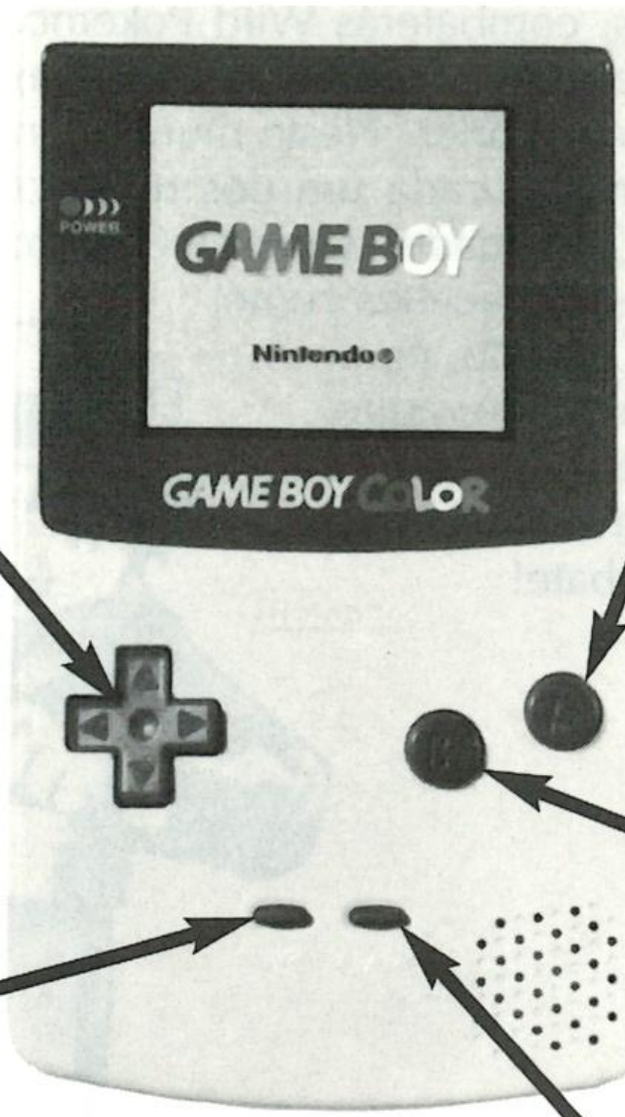


Imagem da Versão Gold

Tenta tornar-te o melhor treinador de sempre!

Outro objectivo é melhorar as tuas habilidades como Treinador de Pokémon. Durante as tuas aventuras, combaterás Wild Pokémon (Pokémon Selvagens), assim como outros treinadores. Ambos os combates te ajudam e aos teus Pokémon a tornarem-se mais fortes. Neste mundo também existem Pokémon Gyms (Ginásios de Pokémon), cada um dos quais com um treinador muito talentoso conhecido por Gym Leader (Líder de Ginásio). Só os que conseguem derrotar os Gym Leaders serão aceites como verdadeiros treinadores. Contudo, os Gym Leaders possuem Pokémon muito poderosos e difíceis de derrotar. Será um combate difícil, mas deves ser corajoso e atacar em combate!

CONTROLOS BÁSICOS



+ Controlo

Movimentar pelo terreno;

Mover o cursor nos écrans de menus.

Botão A

Seleccionar um comando;

Falar com uma pessoa à tua frente;

Verificar um item à tua frente;

Percorrer o texto (quando aparecer ▼)

SELECT

Organizar itens;

Mudar o movimento de um Pokémon durante o combate;

Usar itens no botão SEL (consulta a secção "O Écran de Menu")

Botão B

Cancelar um comando

START

Exibir o menú quando estás no terreno

COMEÇAR O JOGO

No **Écran de Título**, pressiona o Botão A ou START para fazer aparecer as três opções seguintes. Usa o **+** Controlo para seleccionar a opção que desejas, depois pressiona o Botão A.

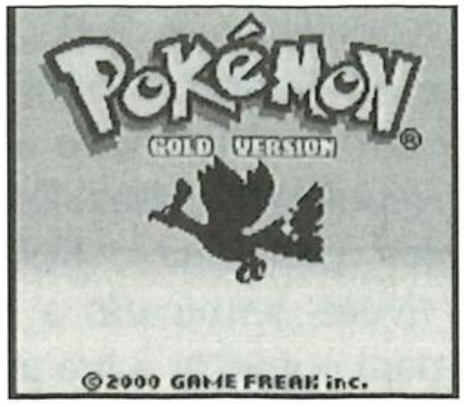


Imagem da Versão Gold

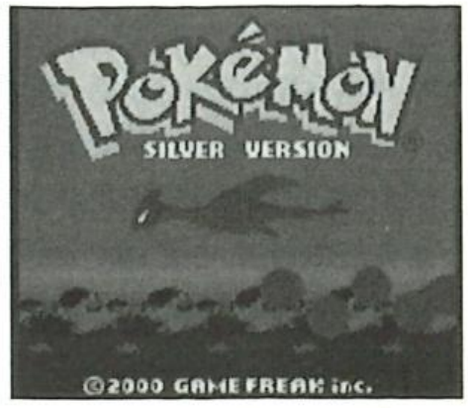
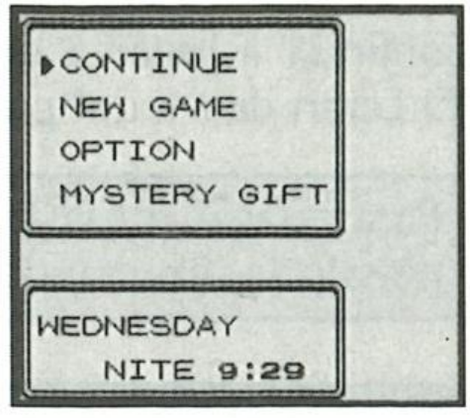


Imagem da Versão Silver

- A opção CONTINUE aparecerá apenas depois de teres gravado o jogo.
- A opção MYSTERY GIFT aparecerá quando tiveres alcançado um determinado ponto do jogo (consulta a secção "Mystery Gift (Presente Mistério)").

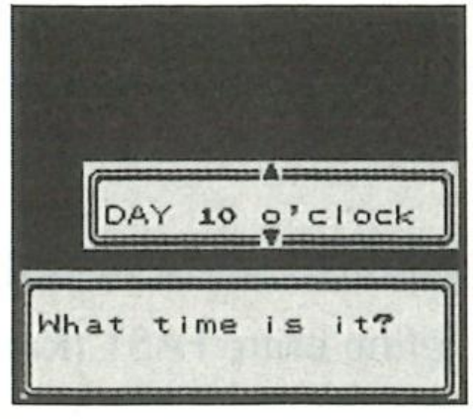


NEW GAME (Novo Jogo)

Começa um jogo do início.

1. Acerta o Relógio

Define a hora actual. Usa o **+** Controlo para seleccionar HOUR (Hora) e MINUTE (Minuto), depois pressiona o Botão A para definir a hora.



- O relógio pode não medir perfeitamente o tempo.

2. Selecciona um nome

Introduz um nome para a tua personagem. Podes seleccionar um dos nomes que aparece no écran ou introduzir outro qualquer. Para introduzir outro nome, usa o + Controlo para seleccionar uma letra, depois pressiona o Botão A para o introduzir. Se te enganares, pressiona o Botão B para recuar uma letra. Quando tiveres terminado a introdução do nome, selecciona END para começar a tua aventura!

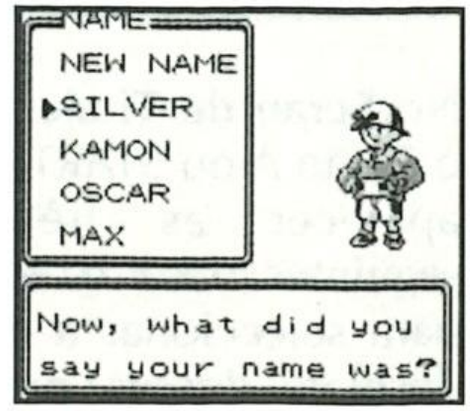


Imagem da Versão Silver

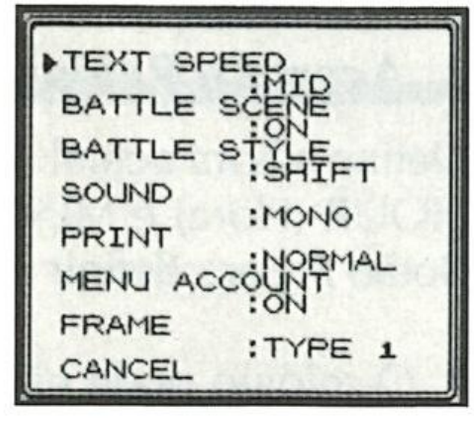
CONTINUE (Continuar)

Continua a jogar a partir do último local onde gravaste. Consulta a secção "O Écran de Menu" para mais informação sobre a gravação do jogo.

Para apagar a tua informação gravada, acede ao **Écran de Título**, depois pressiona simultaneamente ↑ no + Controlo, SELECT e o Botão B.

OPTION (Opção)

Altera certas definições do jogo, tais como TEXT SPEED (Velocidade do Texto) e BATTLE STYLE (Estilo de Combate). Pressiona ↑ e ↓ no + Controlo para seleccionar uma definição, depois pressiona ← e → para a alterar.



TEXT SPEED (Velocidade do Texto)

Define entre FAST (Rápida), MID (Média) ou SLOW (Lenta) a velocidade com que o texto aparece.

BATTLE SCENE (Cenário de Combate)

Activa (ON) ou desactiva (OFF) as animações de combate.

BATTLE STYLE (Estilo de Combate)

Selecciona um destes estilos de combate quando a combater com Pokémon Trainers (Treinadores de Pokémon).

SHIFT: Podes mudar de Pokémon quando o Pokémon do teu adversário tiver desmaiado.
SET: Quando o Pokémon do teu adversário tiver desmaiado, continuarás a combater com o Pokémon actualmente seleccionado.

SOUND (Som)

Selecciona som MONO ou STEREO.

PRINT (Imprimir)

Define a tonalidade da impressão para LIGHTEST (A Mais Clara), LIGHTER (Clara), NORMAL, DARKER (Escura) ou DARKEST (A Mais Escura).
Consulta a secção "Impressão" para informação sobre a impressão.

MENU ACCOUNT

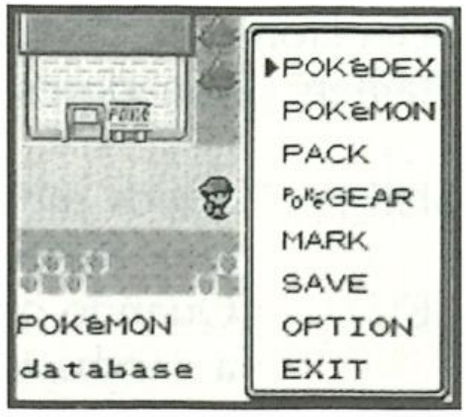
Activa (ON) ou desactiva (OFF) as descrições dos comandos que aparecem no **Écran de Menu**.

FRAME (Moldura)

Selecciona a moldura que aparece em torno dos diferentes écrans.

O ÉCRAN DE MENU

Quando estiveres no terreno, pressiona START para fazer exibir o **Écran de Menu**. Usa o **+** Controlo para seleccionar uma opção, depois pressiona o Botão A.

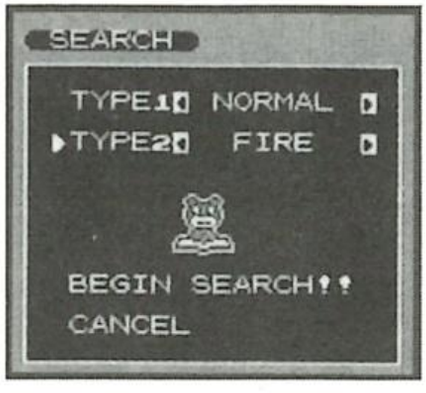


POKéDEX

Aqui é gravada informação sobre os Pokémon que captures ou vejas. Além da revisão da sua informação (PAGE), podes escutar os seus gritos (CRY) e verificar onde vivem (AREA). O último Pokémon que vires antes de fechar o POKéDEX será o primeiro a aparecer da próxima vez que o abrires. Consulta a secção "Impressão" para informação sobre a impressão do teu POKéDEX.

SEARCH (Procura)

Pressiona START para entrar no Search Mode. Podes então procurar Pokémon por tipo (TYPE), como tipo Water (Água) ou Fire (Fogo).



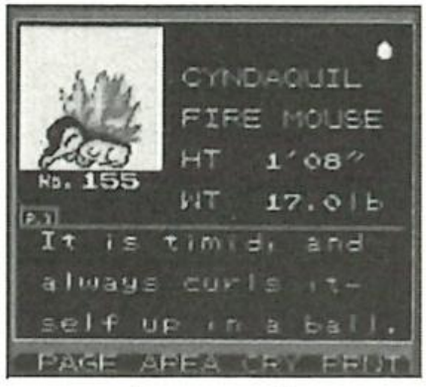


Imagem da Versão Gold

Imagem da Versão Silver

OPTION (Opção)

Pressiona SELECT para alterar a forma como os Pokémon são exibidos. Podes optar por exibi-los por ordem numérica ou alfabética. Conforme progrides no jogo podem ficar disponíveis formas adicionais de exibição...

POKéMON

Consulta as estatísticas dos teus Pokémon e altera a sua ordem no alinhamento de combate.

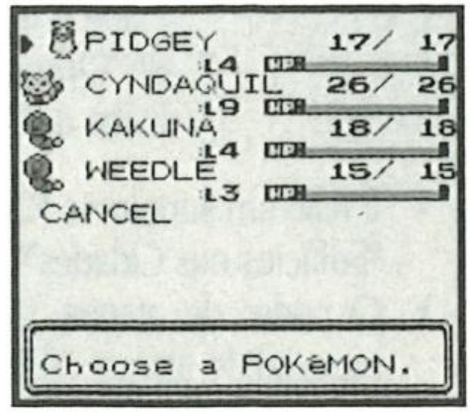


Imagem da Versão Silver

STATS (Estatísticas)

Exibe a condição de cada um dos teus Pokémon - nível actual, pontos de experiência, etc - em três páginas separadas. Pressiona ⬅ e ➡ no + Controlo para percorrer as páginas e pressiona ⬆ e ⬇ para mudar de Pokémon.

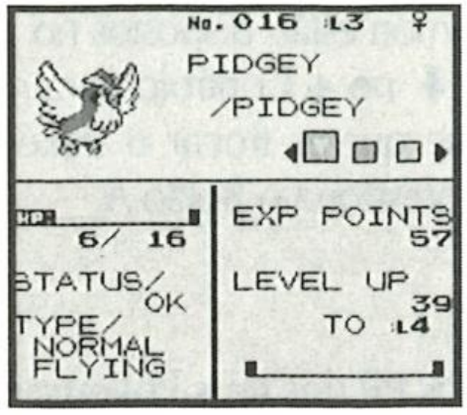


Imagem da Versão Gold

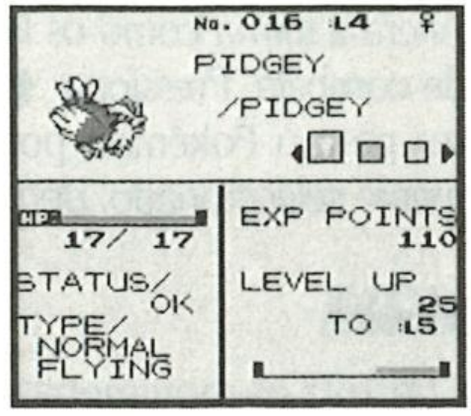
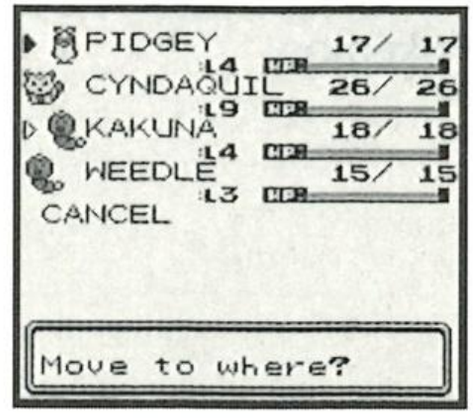


Imagem da Versão Silver

TYPE:	Exibe o tipo (TYPE) de Pokémon. Existem mais de 10 tipos.
EXP POINTS:	Exibe o número de Pontos de Experiência actuais do Pokémon. Conforme os Pontos de Experiência aumentam, o mesmo acontece com o nível do Pokémon.
STATUS:	Exibe a Condição actual do Pokémon.
HP:	Exibe os Pontos de Energia actuais e máximos do Pokémon (consulta a secção "Battle Mode (Modo de Combate)").
PP:	Exibe os Pontos de Poder actuais e máximos do Pokémon (consulta a secção "Battle Mode (Modo de Combate)").
OT:	Exibe o nome da pessoa que originalmente capturou o Pokémon (OT é a abreviatura de "Original Trainer" (Treinador Original)).
ID NO:	Exibe o ID Number (Número de Identificação) do Treinador Original do Pokémon.

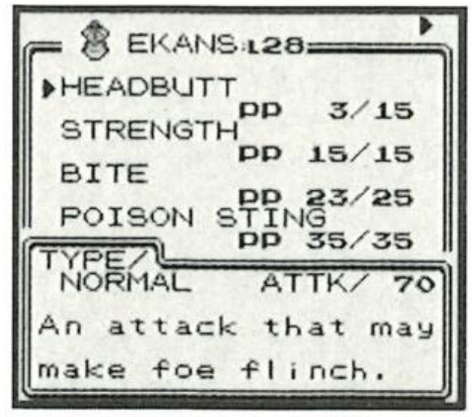
- É feito um sorteio na RADIO TOWER (Torre de Rádio) usando estes ID Numbers (consulta a secção "Edifícios nas Cidades").
- O poder de ataque (ATTACK) do Pokémon, o poder de defesa (DEFENSE) (Defesa), o poder especial de ataque (SPCL. ATK), o poder especial de defesa (SPCL. DEF) e a Velocidade SPEED.

SWITCH



Altera a forma como os Pokémon estão dispostos no alinhamento de combate. Pressiona ⬆ e ⬇ no ✚ Controlo para mover o cursor para o Pokémon por que queres trocar o Pokémon actualmente seleccionado, depois pressiona o Botão A.

MOVE



Consulta os movimentos e os PP dos teus Pokémon. Pressiona ⬅ e ➡ no ✚ Controlo para percorrer os Pokémon.

ITEM

Atribui itens ao Pokémon para uso imediato ou para guardar para mais tarde.

PACK (Mochila)

Exibe a lista de itens que possuis. Os itens são divididos automaticamente de acordo com os seus tipos e guardados num dos quatro bolsos da mochila. Também existem itens que podes atribuir aos Pokémon para que estes guardem.

ITEMS

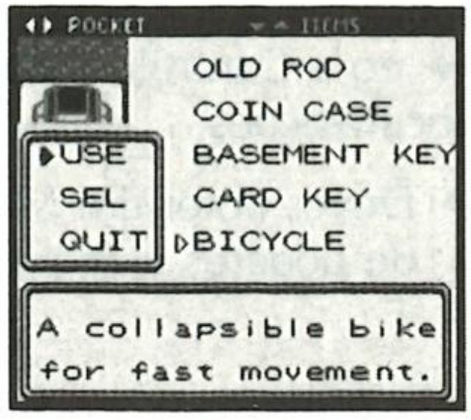
Este bolso guarda itens gerais, como POTION (Poção), ANTIDOTE (Antídoto) e REPEL (Repelente).

BALLS

As POKéBALLS, que são usadas para capturar Pokémon, são guardadas neste bolso.

KEY ITEMS

Outros itens valiosos de que não te queres desfazer vão para este bolso.



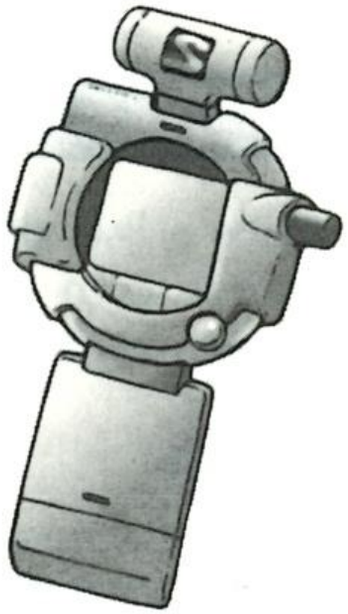
TM/HM

Este bolso é para as Technical e Hidden Machines.

SEL

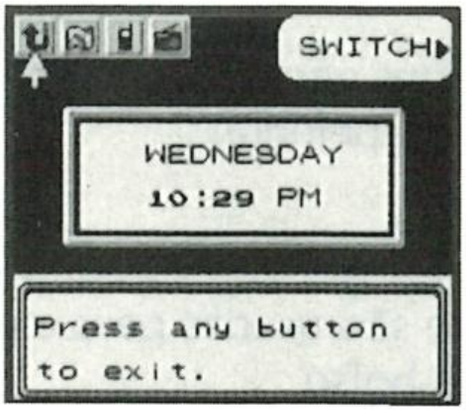
Podes atribuir alguns dos teus KEY ITEMS ao Botão SEL.
Uma vez atribuído um item ao Botão SEL, para o usar, pressiona simplesmente SELECT enquanto te moves no jogo. Por exemplo, se atribuíres a BICYCLE (Bicicleta), podes usá-la pressionando SELECT. Nem sequer tens de aceder ao **Écran de Menu**, por isso é muito conveniente!

Pokémon Gear (POKéGEAR)



Usa o relógio, o mapa, o telemóvel ou o rádio. Pressiona ⬅ e ➡ no + Controlo para alternar entre estas funções.

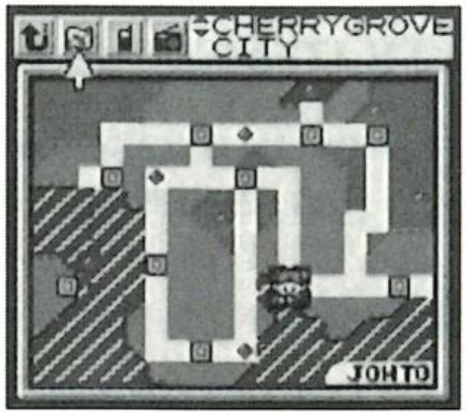
WATCH (Relógio)



Exibe a hora e o dia da semana.

- Pressiona qualquer botão para sair de POKéGEAR.

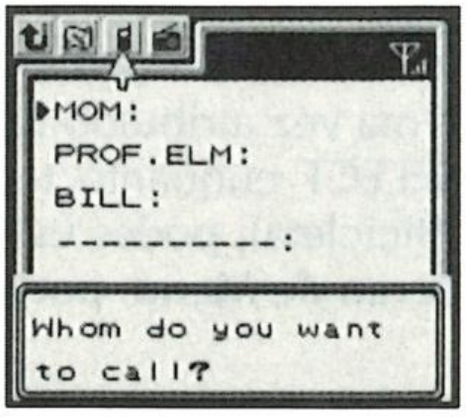
TOWN MAP (Mapa)



Exibe a tua localização actual no mapa. Pressiona ⬅ e ➡ no + Controlo para ver os nomes das cidades e suas localizações.

- Deves obter um MAP CARD (Cartão de Mapa) antes de poderes usar o mapa.

CELL PHONE (Telemóvel)

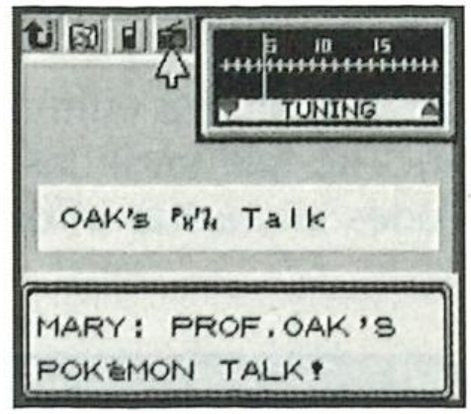


Fala com a tua mãe (MOM), com o PROF. ELM e com os Treinadores de Pokémon que encontrares. Os números de telefone que recebes são gravados automaticamente para que só tenhas de seleccionar o nome da pessoa para que queres telefonar. Também podes receber telefonemas.

RADIO

Escuta os programas de rádio sobre Pokémon. Pressiona ↑ e ↓ no + Controlo para mudar as estações de rádio. Podes obter informação útil!

- Tens de obter um RADIO CARD (Cartão de Rádio) antes de poderes usar o rádio.



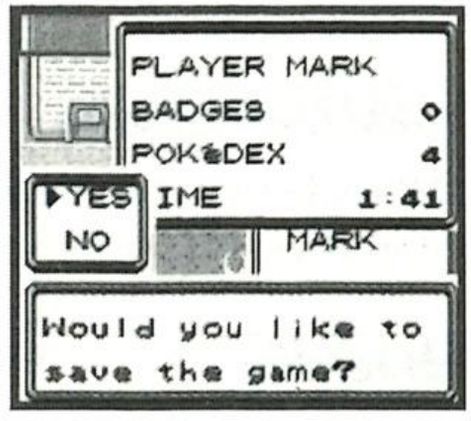
O TEU NOME

Exibe informação, como a quantia de dinheiro (MONEY) que possuis, há quanto tempo estás a jogar (PLAY TIME), e os medalhões (BADGES) que possuis.

SAVE (Guardar)

Grava o teu jogo em qualquer altura, excepto durante o combate.

- Não desligues (OFF) o teu Game Boy™ ou Game Boy™ Color até que o jogo termine a gravação.



OPTION (Opção)

Altera certas definições do jogo (esta informação é a mesma que a da secção "OPTION" em "Começar o Jogo").

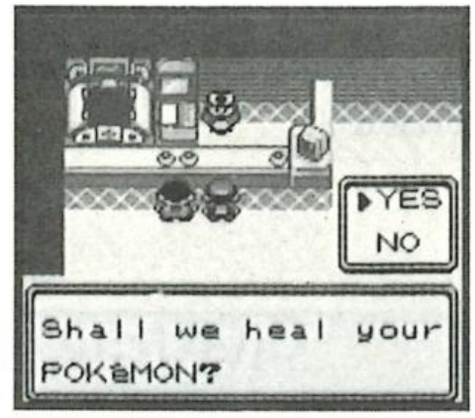
EDIFÍCIOS NAS CIDADES

Existem muitos edifícios diferentes em cada cidade. Conforme te deslocas, certifica-te que verificas tudo e conversas com todas as pessoas que encontrares. Podes encontrar informação útil.

POKéMON CENTER (Centro de Pokémon

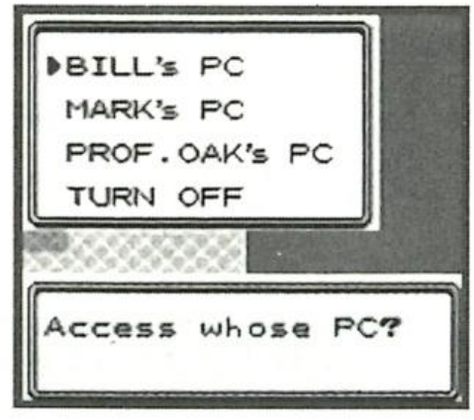
As pessoas aqui curam gratuitamente os teus Pokémon feridos. Aqui também podes fazer outras coisas, como usar o PC. O POKéMON CENTER é um local útil que o Treinador de Pokémon pode visitar!

Curar os Teus Pokémon



Deixa aqui os teus Pokémon para restabelecer completamente os seus HP(Pontos de Energia) e PP (Pontos de Poder) ou o número de vezes que podes usar um movimento). Os teus Pokémon também recuperarão completamente se estiverem paralisados, envenenados, etc.

Utilização do PC

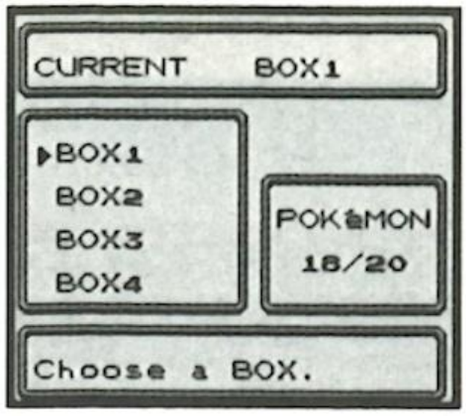


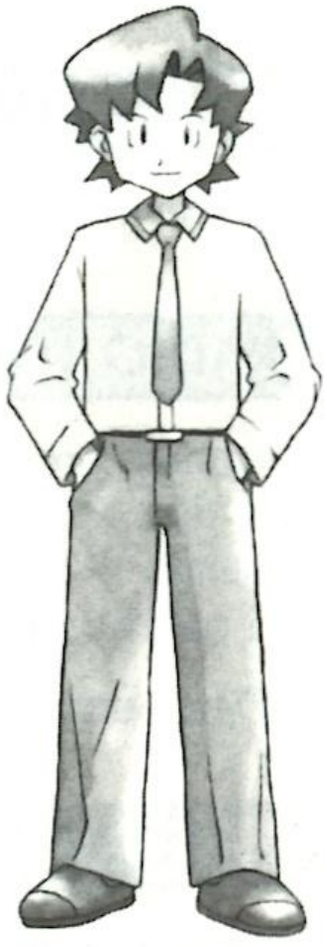
Deposita ou retira os teus Pokémon e itens. Os PCs também estão disponíveis noutros edifícios.

BILL'S PC

Deposita ou retira Pokémon que capturaste. Podes depositar até 20 Pokémon em cada uma das 14 caixas (boxes).

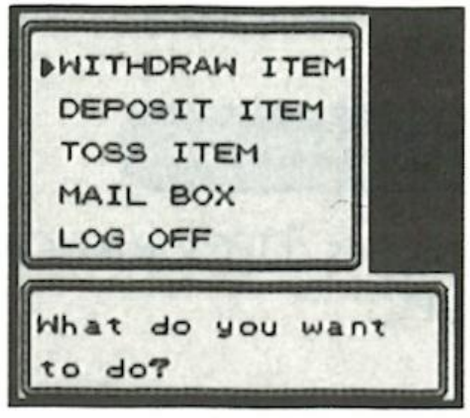
Podes transportar contigo até seis Pokémon. Se já estiveres a transportar seis Pokémon, qualquer Pokémon adicional que captures será enviado directamente para o BILL'S PC. Certifica-te que a tua caixa não está cheia, ou serás incapaz de transmitir qualquer Pokémon extra que captures.





O TEU PC

Deposita ou retira os teus itens. Aqui também podes depositar correio.



PROF. OAK'S PC

Pede ao Professor Oak que avalie o quão completo está o teu POKéDEX.

Visita o CABLE CLUB (consulta a secção "Ligação para trocar ou combater") para combater ou trocar Pokémon com um amigo. Encontrarás um no segundo piso de qualquer POKéMON CENTER.

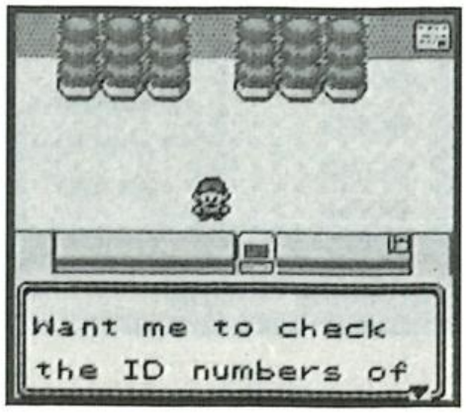
POKéMART

Compra itens que podem ajudar na tua aventura. POKéMARTS em diferentes cidades por vezes vendem coisas diferentes.

DEPARTMENT STORE

Escolhe entre uma incrível diversidade de itens.

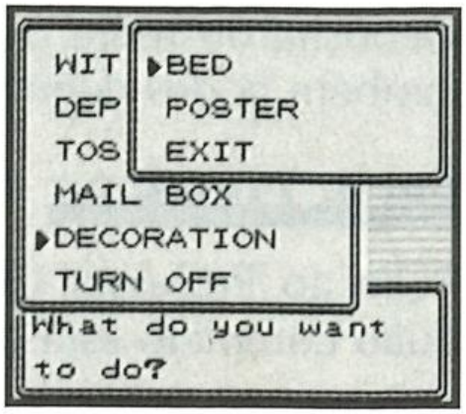
RADIO TOWER (Torre de Rádio)



Sintoniza programas de rádio sobre Pokémon 24 horas por dia. A RADIO TOWER também faz um sorteio baseado nos ID Numbers. Se venceres, podes receber um óptimo prémio!

- O número vencedor muda todas as Sextas Feiras (Friday).

O TEU QUARTO



Acrescenta decorações (DECORATION) ao teu quarto ligando-te ao teu PC.

NAME RATER

Visita o NAME RATER para mudar as alcunhas (nicknames) dos teus Pokémon.

- Não podes mudar as alcunhas de Pokémon que recebeste por troca.

RUINS

Diz-se que próximo de uma das cidades existem ruínas antigas de algo construído eras atrás. Se explorares estas ruínas, podes descobrir algumas pistas para te ajudarem a solucionar os seus mistérios.

Elenco

Professor Elm

O Professor Elm é um cientista que dedicou a sua vida ao estudo de Pokémon. Apesar de ser jovem, ele é muito respeitado pelos outros investigadores pelas suas espantosas descobertas como a "evolução de Pokémon."

Professor Oak

Um amigo de longa data do Professor Elm, Oak é um líder reconhecido no campo da investigação de Pokémon. Ele sabe muito sobre a vida dos Pokémon e verificará a situação do teu POKéDEX.

A Tua Mãe (Mom)

A Mãe é muito sociável e adora fazer compras. Ela guardará algum dinheiro para ti se desejares.

ITENS

Podes obter itens de muitas maneiras, como através da compra em lojas, encontrando-os durante as tuas viagens, e recebendo-os de outras personagens. Existem muitos tipos diferentes de itens, e todos eles serão úteis conforme progrides. Os que se seguem são apenas alguns deles...

Itens de Recuperação

POTION	Restabelece os HP do teu Pokémon em 20 unidades
SUPER POTION	Restabelece os HP do teu Pokémon em 50 unidades
SODA POP	Restabelece os HP do teu Pokémon em 60 unidades
LEMONADE	Restabelece os HP do teu Pokémon em 80 unidades
ANTIDOTE	Cura Pokémon envenenados
AWAKENING	Desperta Pokémon adormecidos
PARLYZ HEAL	Cura Pokémon paralisados
REVIVE	Reanima Pokémon desmaiados e restabelece os HP em metade do máximo de HP.
ETHER	Restabelece os PP do teu Pokémon em 10 unidades.

Pokémon Power-Ups (Aumentos de Poder)

RARE CANDY	Aumenta o nível de um Pokémon em 1 unidade
HP UP	Aumenta os HP básicos
PROTEIN	Aumenta o Attack Power (Poder de Ataque) básico
DIRE HIT	Faz com que os ataques acertem facilmente o ponto fraco do adversário - pode ser usado apenas durante os combates.

Os itens seguintes podem ser úteis.

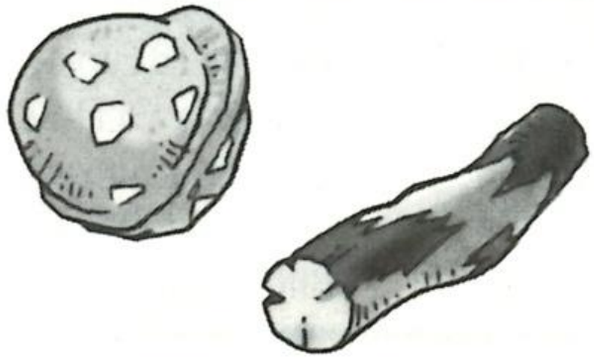
ESCAPE ROPE	Usa para escapar de locais como cavernas.
REPEL	Evita que Pokémon Selvagens fracos ataquem em zonas de erva alta. * Eficiente a até 100 passos.
SUPER REPEL	Evita que Pokémon Selvagens fracos ataquem em zonas de erva alta. É uma versão mais eficiente do REPEL.
ITEMFINDER	Usa para encontrar itens escondidos.

KEY ITEMS (ITENS ESSENCIAIS)

BICYCLE	Permite-te movimentar duas vezes mais depressa do que a andar.
OLD ROD	Usa próximo da água para capturar Water (Água) Pokémon.
GOOD ROD	Permite-te capturar Water Pokémon que não podem ser capturados usando a OLD ROD.
COIN CASE	Usa para transportar moedas que podes usar para jogar jogos no GAME CORNER.
S.S.TICKET	Bilhete para o S.S. AQUA.

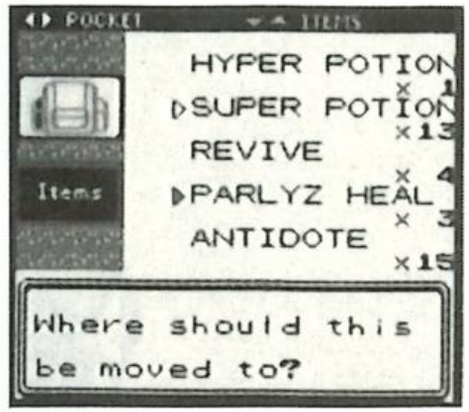
Dá estes itens a um Pokémon para ver os seus efeitos...

BERRY	Restabelece alguns dos HP de um Pokémon durante um combate. * Também pode ser usado fora do combate.
PSNCUREBERRY	Cura um Pokémon de envenenamento durante um combate. * Também pode ser usado fora do combate.
BURNT BERRY	Descongela um Pokémon congelado durante um combate. * Também pode ser usado fora do combate.
CHARCOAL	Aumenta o poder dos movimentos do tipo Fogo.
PINK BOW	Aumenta o poder dos movimentos do tipo Normal.
LEFTOVERS	Restabelece HP pouco a pouco durante um combate.
QUICK CLAW	Ocasionalmente permite que o teu Pokémon ataque primeiro.
KING'S ROCK	Ocasionalmente faz com que o Pokémon do teu adversário fuja.



Como organizas os itens na tua mochila?

Selecciona PACK no **Écran de Menu**. Move o cursor para o item que queres mover e pressiona SELECT. Depois, move o cursor para o local onde desejas mover o item, finalmente pressiona SELECT ou o Botão A.



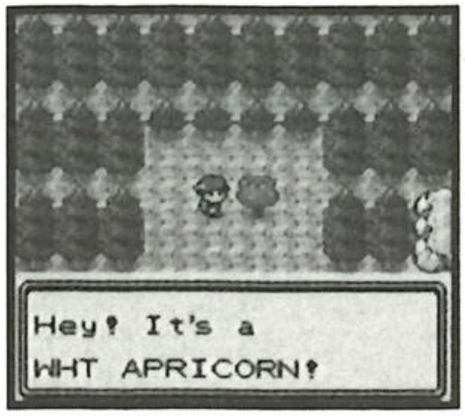
- Não podes mover um item para um bolso diferente.

Variedade de Bolas

POKé BALL	Captura Pokémon Selvagens.
GREAT BALL	Captura Pokémon Selvagens mais eficientemente que uma POKé BALL.
ULTRA BALL	Captura Pokémon Selvagens mais eficientemente que uma GREAT BALL.
MASTER BALL	Captura Pokémon Selvagens 100% das vezes.
LURE BALL	Torna mais fácil pescar Pokémon.
FAST BALL	Torna mais fácil capturar Pokémon que tentam escapar rapidamente.

Existe uma Berry (Baga) que se transforma numa POKé BALL!

Na tua aventura encontrarás muitos locais onde crescem árvores de fruto. Existe um artesão numa das aldeias que transformará o APRICORN de uma das árvores numa POKé BALL especial. Se o encontrares, pede-lhe que faça uma para ti. Diz-se, no entanto, que ele só o fará para alguém de quem goste. Se apanhares um APRICORN de uma destas árvores, crescerá um novo APRICORN no dia seguinte.



Technical e Hidden Machines (TM e HM)

As Technical e Hidden Machines permitem ao teu Pokémon aprender novos movimentos. As Technical Machines (TM) podem ser usadas só uma vez, mas as Hidden Machines (HM) podem ser usadas tantas vezes quanto quiseres. Diferentes tipos de Pokémon serão capazes de aprender diferentes movimentos.

Exemplos de movimentos Usados no Terreno

FLASH	Ilumina cavernas escuras tornando mais fácil a progressão.
CUT	Corta instantaneamente árvores que bloqueiam o caminho.
FLY	Devolve-te instantaneamente à cidade que visitaste anteriormente.
SURF	Permite-te mover através da água do mar e dos rios.
STRENGHT	Move rochas pesadas.
WHIRLPOOL	Permite-te mover em segurança através de um remoinho.
WATERFALL	Permite-te subir quedas de água.

- Movimentos aprendidos com uma Hidden Machine podem ser usados em combate e no terreno

ROCK SMASH	Esmaga rochas que bloqueiam o caminho.
DIG	Permite-te escapar de locais como cavernas.
HEADBUTT	Quando usado numa árvore, pode provocar o aparecimento de um Pokémon.

- Alguns, mas não todos, os movimentos aprendidos com uma Technical Machine podem ser usados em combates e no terreno.

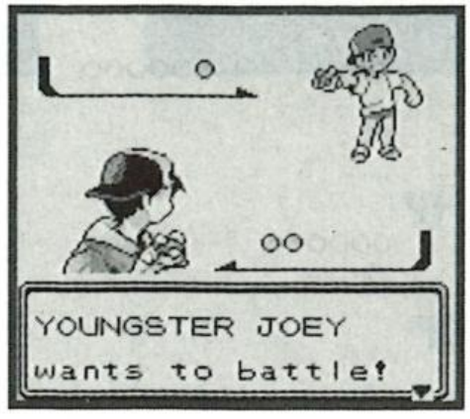
BATTLE MODE (MODO DE COMBATE)

Existem dois tipos de **Battle Modes**. Um é para combater Pokémon Selvagens, e o outro para combater Treinadores de Pokémon. Quando o combate começa, aparecerá o primeiro Pokémon no alinhamento. Se venceres um combate, cada Pokémon que participou no combate receberá uma parte dos Experience Points (Pontos de Experiência). Contudo, se todos os Pokémon desmaiarem, perderás o combate. Se perderes, serás devolvido ao último POKéMON CENTER que usaste, e perderás metade do teu dinheiro.

Combater Pokémon Selvagens

Os Pokémon vivem em locais como cavernas e áreas de erva alta, por isso quando passares por essas áreas, tem cuidado pois Pokémon Selvagens podem atacar. Quando o fizerem, podes usar uma POKé BALL - ou outro tipo de bola - para os capturar.

Combater um Treinador de Pokémon



Se um Treinador de Pokémon te vir, ele ou ela desafiar-te-á para um duelo. Não podes fugir de um combate contra um Treinador de Pokémon - o combate continuará até que o vencedor seja apurado. Se venceres, serás recompensado com um prémio em dinheiro e pontos de experiência. Alguns treinadores também podem pedir o teu número de telefone quando o combate terminar.

- Não podes capturar Pokémon de um adversário.

Durante um combate contra um treinador, o número de Pokémon de cada um será indicado por um símbolo ◓.

Interpretar Écran de Combate

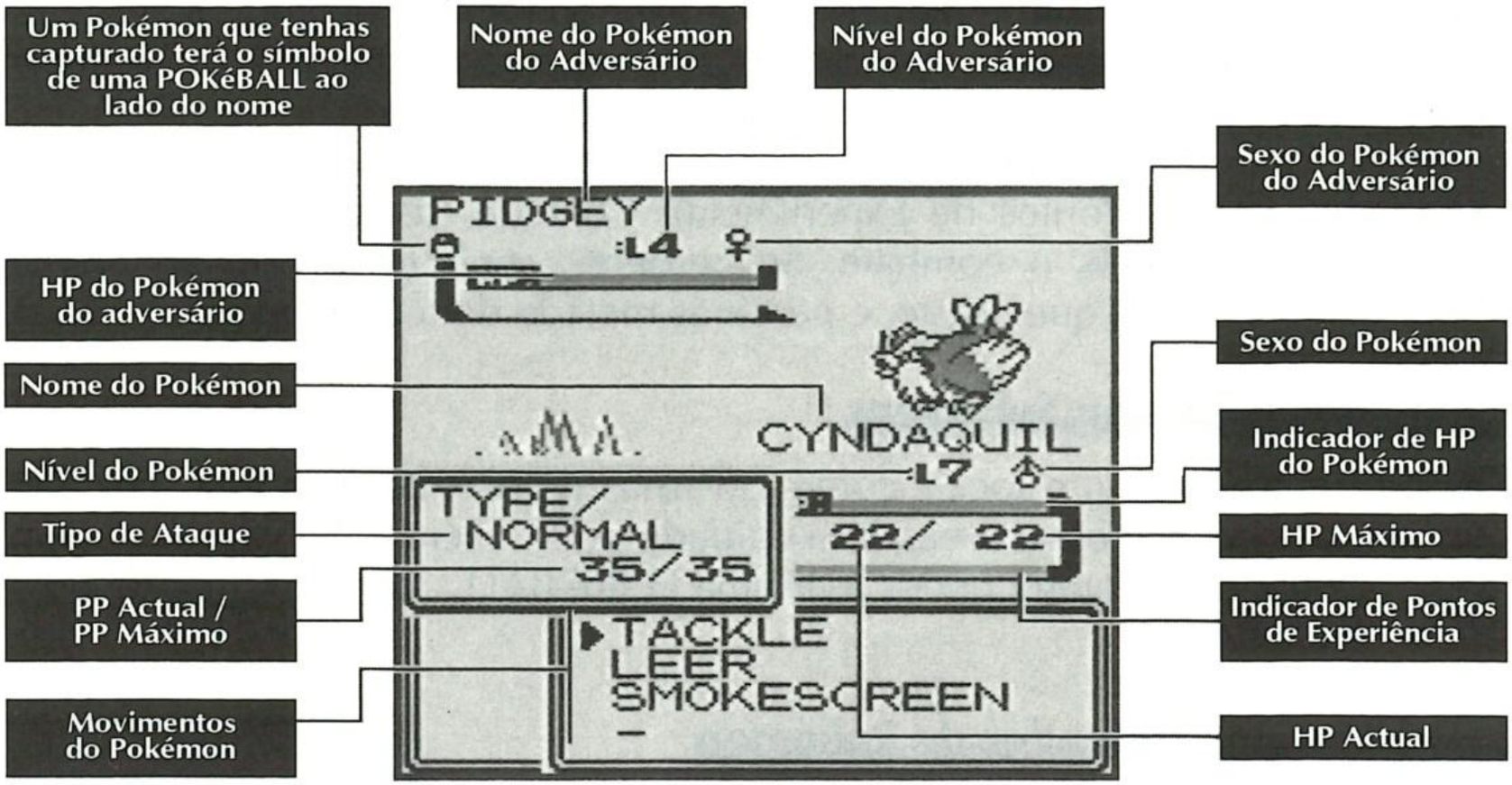


Imagem da Versão Silver

HP Vitalidade do Pokémon. Quando os HP se esgotarem (0), o Pokémon desmaia e já não pode combater.

PP Número de vezes que um determinado movimento pode ser usado. Quando os PP se esgotarem (0), o Pokémon deixa de usar o movimento.

Indicador de Pontos de Experiência Quão próximo o Pokémon está de chegar ao nível seguinte.

Sexo do Pokémon ♂ é masculino, e ♀ é feminino. (Alguns Pokémon não são nem de um nem do outro.)

- Podes usar itens para restabelecer HP e PP. Também podes curar gratuitamente os teus Pokémon num POKéMON CENTER.

Comandos de Combate

FIGHT Exibe os movimentos do Pokémon e selecciona um para atacar.

PKMN Mudar para outro Pokémon ou consultar as estatísticas (STATS) de um Pokémon.

PACK Usa itens na mochila para reanimar o teu Pokémon ou para capturar Pokémon Selvagens.

RUN Escapar de um combate. (Não podes escapar de um combate contra um treinador.)

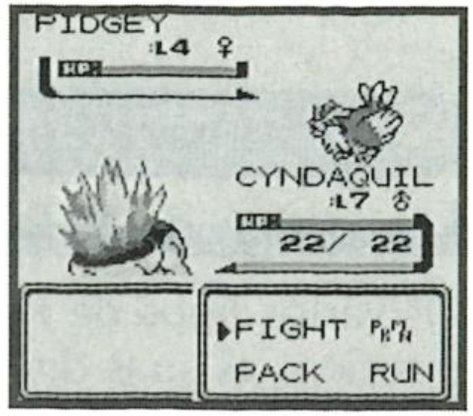


Imagem da Versão Silver

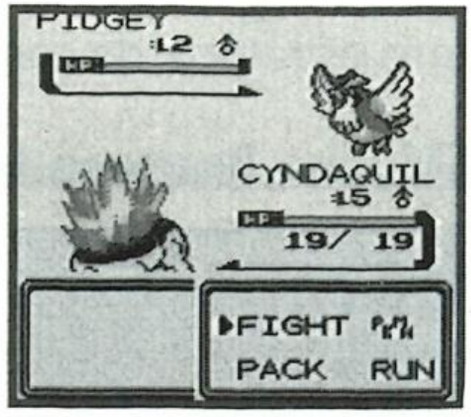


Imagem da Versão Gold

Quando a Condição é Afectada

Se fores atingido pelo ataque especial de um adversário, a condição do teu Pokémon pode ser afectada. Contudo, podes usar os teus itens para ajudar o teu Pokémon a recuperar. Ou podes levá-lo a um POKéMON CENTER onde este recuperará por completo gratuitamente.

POISON	Diminui gradualmente HP durante o combate. Se o POISON não desaparecer, os HP continuarão a diminuir mesmo depois do combate terminar. Se um ou mais dos teus Pokémon foi envenenado em combate, o écran piscará depois do combate terminar.
PARALYZE	Paralisa o corpo do Pokémon e torna-lhe difícil a utilização de movimentos.
SLEEP	Adormece o Pokémon, tornando-o incapaz de combater.
ICE	Congela o Pokémon de forma que este não possa combater.
BURN	Diminui gradualmente os HP durante o combate.
FAINT	Quando os HP se esgotam (0), o Pokémon deixa de poder combater. (Este problema de condição só pode ser solucionado usando um dos seguintes itens: REVIVE, MAX REVIVE, REVIVAL HERB ou SACRED ASH!)

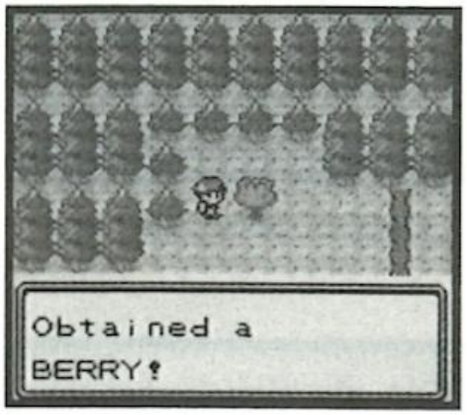
- Os Pokémon também podem ficar confusos (CONFUSED) durante os combates, o que significa que se podem aleijar a si próprios.

Dicas para Combater

Usa o tipo do Pokémon em tua vantagem

Os vários tipos de Pokémon - como o Electric (Eléctrico), Grass (Erva), etc. - possuem as suas diferentes forças e fraquezas contra outros tipos. Por exemplo, os movimentos de tipo Água surtem o maior efeito em Pokémon de tipo Fogo, enquanto que os de tipo Ground (Terra) não surtem efeito sobre os de tipo Flying (Voador). Usa estas qualidades em tua vantagem para encontrar uma estratégia de combate eficiente.

Dá uma Berry ao teu Pokémon

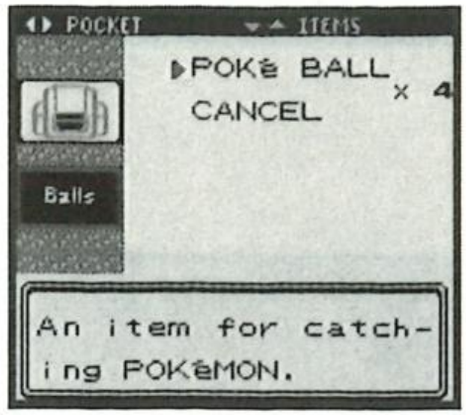


As árvores de fruto crescem em vários locais. As BERRIES que crescem nestas árvores surtem efeitos diferentes, como curar POISON ou PARALYSIS. Se deres uma destas BERRIES a um Pokémon, ele poderá recuperar quando receber danos em combate. Além das BERRIES, existem mais alguns itens que podes dar aos Pokémon (consulta a secção "Itens").

CAPTURAR E CRIAR POKÉMON

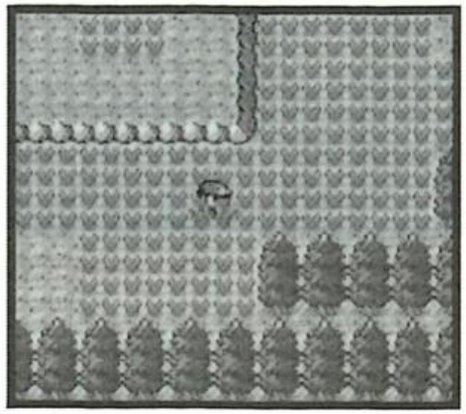
Podes capturar um Pokémon Selvagem com uma POKé BALL. Quando estiveres no Battle Mode selecciona PACK. Depois, selecciona uma POKé BALL para lançar ao Pokémon e capturá-lo. Depois de teres capturado o Pokémon podes dar-lhe uma alcunha.

O Segredo para Capturar Pokémon



Se usares uma POKé BALL num Pokémon que sofreu muito poucos danos, este libertar-se-á da bola. Deves primeiramente enfraquecer o Pokémon atacando-o até que este tenha poucos HP. Também será mais fácil capturar Pokémon se os adormeceres (SLEEP), ou os envenenares (POISON), etc.

- Consulta a secção "Itens" para informação sobre os diferentes tipos de POKé BALLS.



Onde encontro Pokémon

Encontrarás Pokémon Selvagens se andares na erva alta ao longo da estrada.

- Se o teu Pokémon tiver poucos HP, e não quiseres combater, evita andar na erva alta.

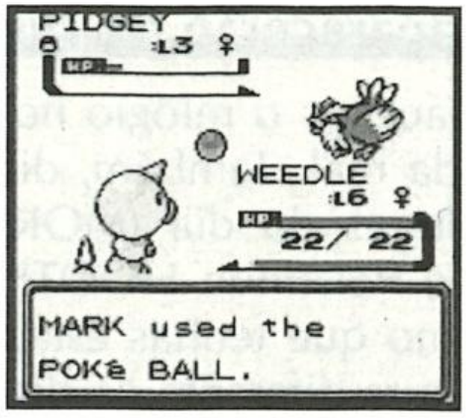


Imagem da Versão Silver

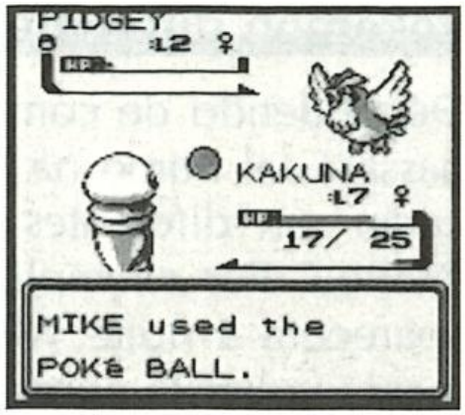
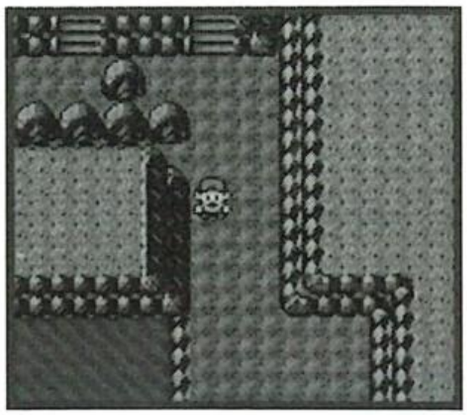
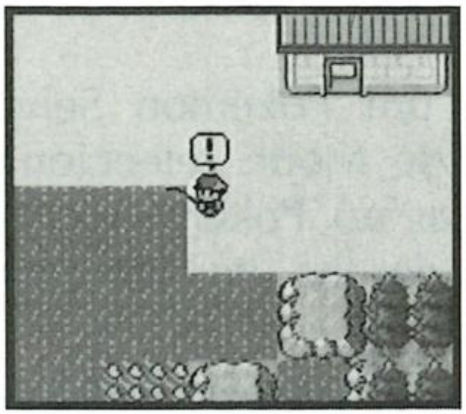


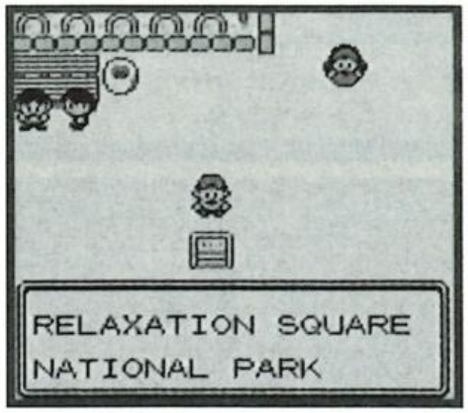
Imagem da Versão Gold



No interior de cavernas, os Pokémon Selvagens podem ser encontrados por todo o lado.



Os Pokémon do tipo Água podem aparecer quando estás a atravessar um lago ou o oceano. Também podes usar uma ROD próximo da água para capturar alguns Pokémon.



Várias vezes por semana é feito um Bug-Catching Contest (Concurso de Captura de Insectos) num certo local do parque. Se participares, pode ser que captures Pokémon raros!

Se usares HEADBUTT (Cabeçada) quando estiveres virado para uma árvore, um Pokémon Selvagem pode cair dela.

Pokémon diferentes aparecerão em diferentes alturas do dia

Dependendo de como acertas o relógio no início do jogo, o tempo no jogo passará tal como na vida real. Também, diferentes tipos de Pokémon aparecerão em diferentes alturas do dia (MORN (Manhã), DAY (Dia) ou NITE (Noite)). Por exemplo, o Pokémon HOOTHOOT™ parece ser nocturno e só aparecerá à noite. Mesmo que tenhas estado numa certa área antes, experimenta voltar lá numa altura diferente do dia.

Eis uma dica para criar Pokémon Fracos

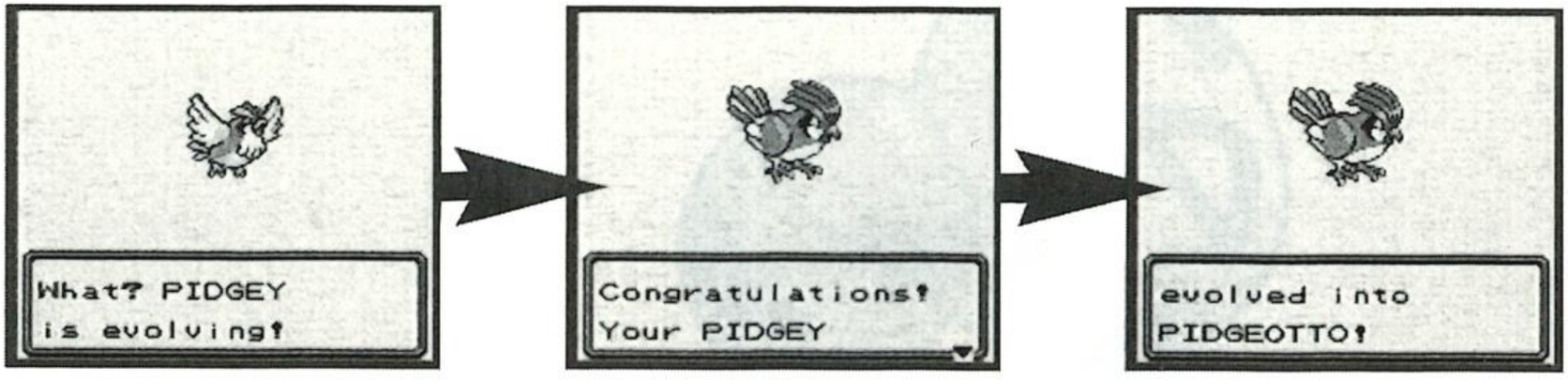
Primeiro que tudo, posiciona o Pokémon fraco em primeiro no alinhamento. Depois muda imediatamente para outro Pokémon assim que entrares no Battle Mode. Desde que venças o combate, mesmo o Pokémon mais fraco que não combateu receberá uma porção dos Pontos de Experiência. Isto requer um pouco de esforço, mas repetindo estes passos, podes lenta e progressivamente aumentar o nível de um Pokémon fraco.

Os Pokémon trocados crescem mais depressa

Os Pokémon que recebes de uma troca recebem uma porção maior do que o normal dos Pontos de Experiência quando vencem um combate. Experimenta trocar muitas vezes com os teus amigos (consulta a secção "Ligação para Trocar ou Combater").

Evolução de Pokémon

Existem alguns Pokémon que evoluem e mudam de forma conforme crescem. Um Pokémon pode evoluir quando o seu nível aumenta, através da utilização de uma Evolution Stone (Pedra de Evolução), ou se for trocado. Existe também um boato que diz que existem outras formas para os fazer evoluir...



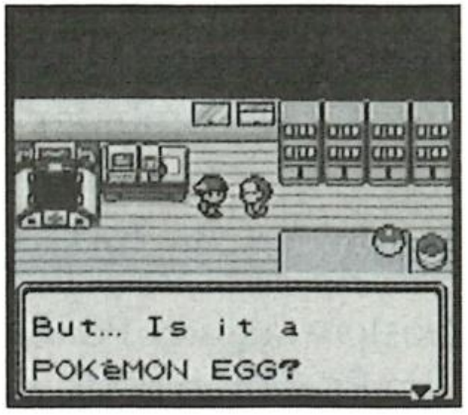
— Imagens da Versão Gold —

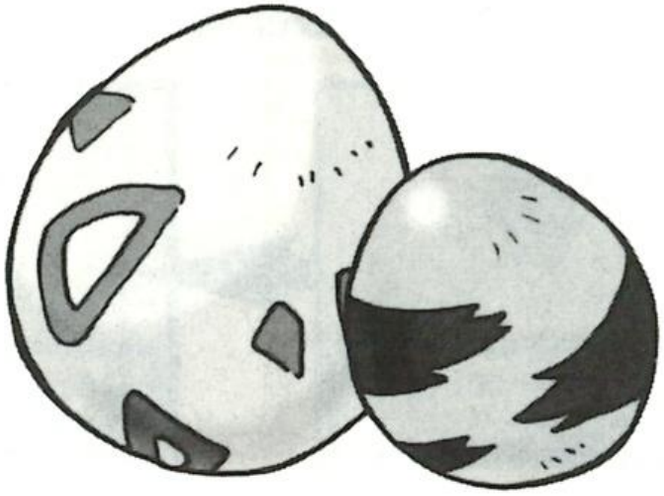
Deixa Pokémon no Daycare (Centro de Dia)

Em certas cidades existe um casal que pode cuidar dos teus Pokémon por ti. Podes deixar com eles até dois Pokémon de cada vez. Demora algum tempo a aumentar o seu nível, por isso espera um pouco antes de voltar para ver a sua condição. Também precisarás de pagar ao casal uma pequena quantia quando recebes deles o(s) Pokémon.

Foi encontrado um Ovo?!?

Existem muitos mistérios por solucionar sobre os Pokémon, e o POKéMON EGG (Ovo Pokémon) é apenas um deles. Se deixares um casal de Pokémon no DAYCARE, quando voltares podes encontrar um ovo...





GYM LEADERS E BADGES (LÍDERES DE GINÁSIO E MEDALHÕES)

Existe um Líder em cada POKéMON GYM. Cada Líder é um treinador especializado e forte. Um Gym Leader, por exemplo, pode ser um perito em Bird Pokémon (Pokémon Pássaro), enquanto que outro desfere ataques do tipo Ice (Gelo). Contudo, se fores capaz de derrotar um Gym Leader, receberás um Pokémon League Badge (Medalhão da Liga Pokémon) oficial como prova da tua impressionante vitória. Usar estes medalhões dá-te certas capacidades...

FALKNER - VIOLET CITY GYM

Aumenta o poder de ataque dos teus Pokémon. Permite-te usar FLASH, mesmo fora do combate.

BUGSY - AZALEA TOWN GYM

Faz com que todos os Pokémon de Nível 30 ou inferior te obedeçam, mesmo se os obtiveste em troca. Também te permite usar CUT, mesmo fora do combate.

WHITNEY - GOLDENROD CITY GYM

Aumenta a velocidade dos teus Pokémon. Permite-te usar STRENGHT, mesmo fora do combate.

MORTY - ECRUTEAK CITY GYM

Faz com que todos os Pokémon de Nível 50 ou inferior te obedeçam, mesmo se os obtiveste por troca. Também te permite usar SURF, mesmo fora do combate.

CHUCK - CIANWOOD CITY GYM

Faz com que todos os Pokémon de Nível 70 ou inferior te obedeçam, mesmo se os obtiveste por troca. Também te permite usar FLY, mesmo fora do combate.

JASMINE - OLIVINE CITY GYM

Aumenta o poder defensivo dos teus Pokémon.

PRYCE - MAHOGANY TOWN GYM

Fortalece o ataque e defesa especiais dos teus Pokémon. Também te permite usar WHIRLPOOL, mesmo fora do combate.

CLAIR - BLACKTHORN CITY GYM

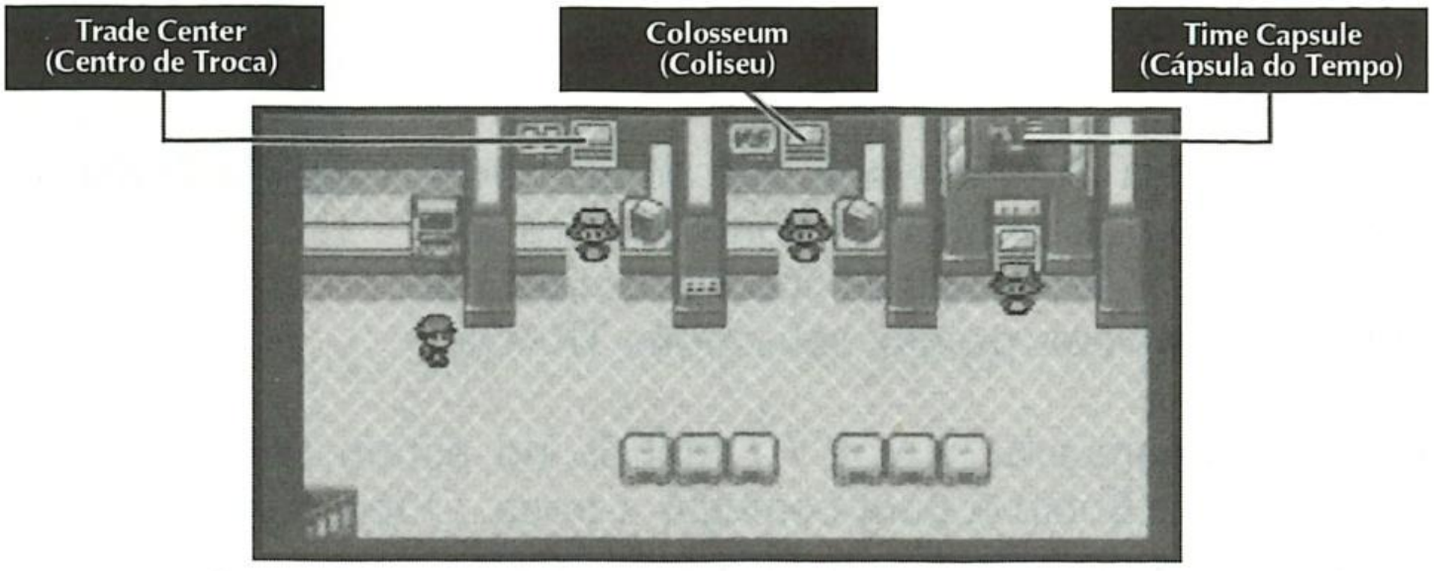
Faz com que todos os Pokémon te obedeçam. Também te permite usar WATERFALL, mesmo fora do combate.

LIGAÇÃO PARA TROCAR OU COMBATER

Usa um cabo Game Link Universal (vendido em separado) para te divertir a trocar ou a combater com os teus amigos com Pokémon™ Gold e Pokémon™ Silver.

- Não podes fazer combates ligando às Versões **Vermelha**, **Azul** ou **Amarela** de Pokémon. Consulta as páginas seguintes para mais informação sobre a troca de Pokémon.

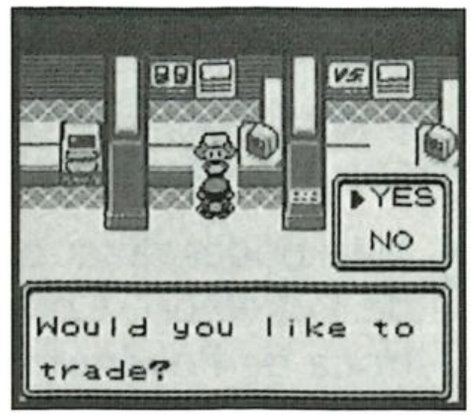
Aviso Importante: Troca de Pokémon - Não ligues o cabo Game Link Universal a um sistema Game Boy que contenha uma versão de Pokémon de idioma diferente. Fazendo-o podes provocar a perda da tua informação gravada.



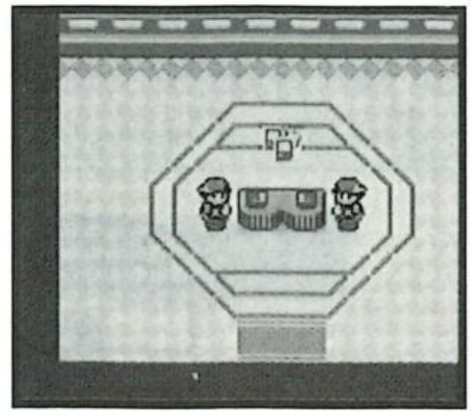
Preparar a Ligação

Liga dois sistemas Game Boy usando um cabo Game Link Universal. Liga (ON) o Game Boy, selecciona CONTINUE, depois vai ao CABLE CLUB no segundo piso de qualquer POKéMON CENTER. Se quiseres trocar com uma Versão **Gold** ou **Silver**, dirige-te ao TRADE CENTER. Se quiseres combater com a Versão **Gold** ou **Silver**, vai ao COLOSSEUM. Se quiseres trocar com uma Versão **Vermelha**, **Azul** ou **Amarela**, fala com a recepcionista na TIME CAPSULE.

Trocar no Trade Center



Segue as instruções que a recepcionista te dá. A tua informação será sempre gravada automaticamente antes da troca começar.

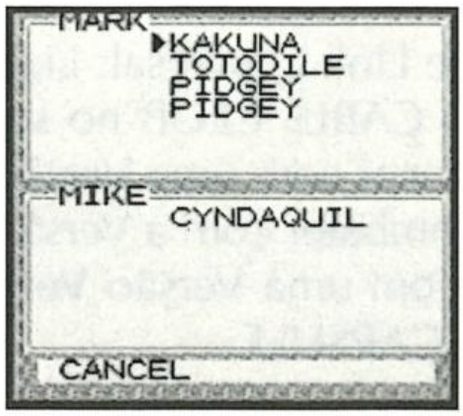


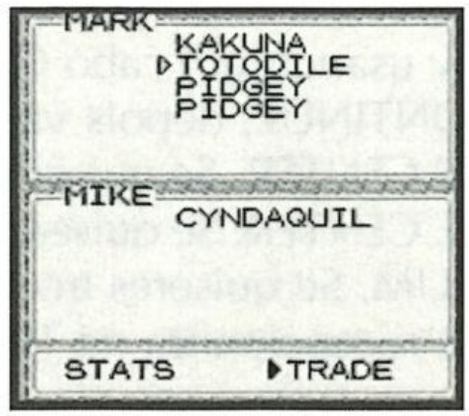
Acedam ao TRADE CENTER, sentem-se de frente um para o outro na mesa a meio da sala, depois pressiona o Botão A.

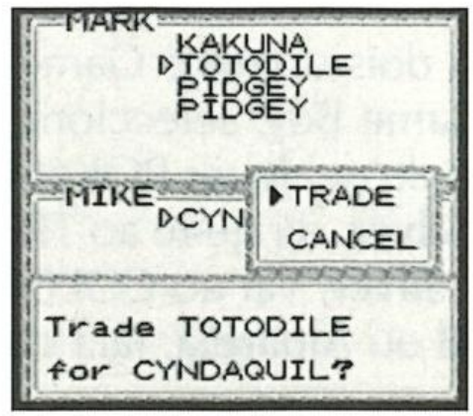
Aparecerá uma lista dos Pokémon que podes trocar. Selecciona STATS para verificar a condição dos teus Pokémon, depois decide qual dos Pokémon irás trocar. Quando estiveres pronto, selecciona TRADE.

Pouco depois, aparecerá TRADE / CANCEL no écran. Selecciona TRADE, depois pressiona o Botão A para começar a troca. O teu Pokémon será então transmitido através do cabo Game Link Universal.

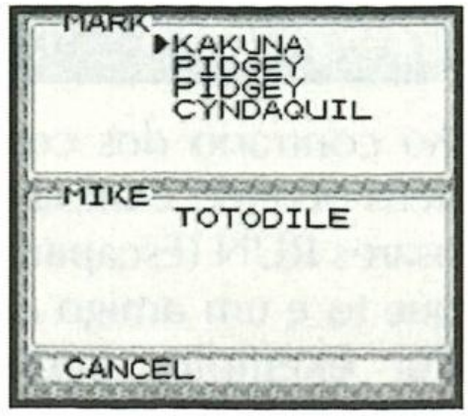
- Os Pokémon que evoluem através da troca evoluirão nesta altura.







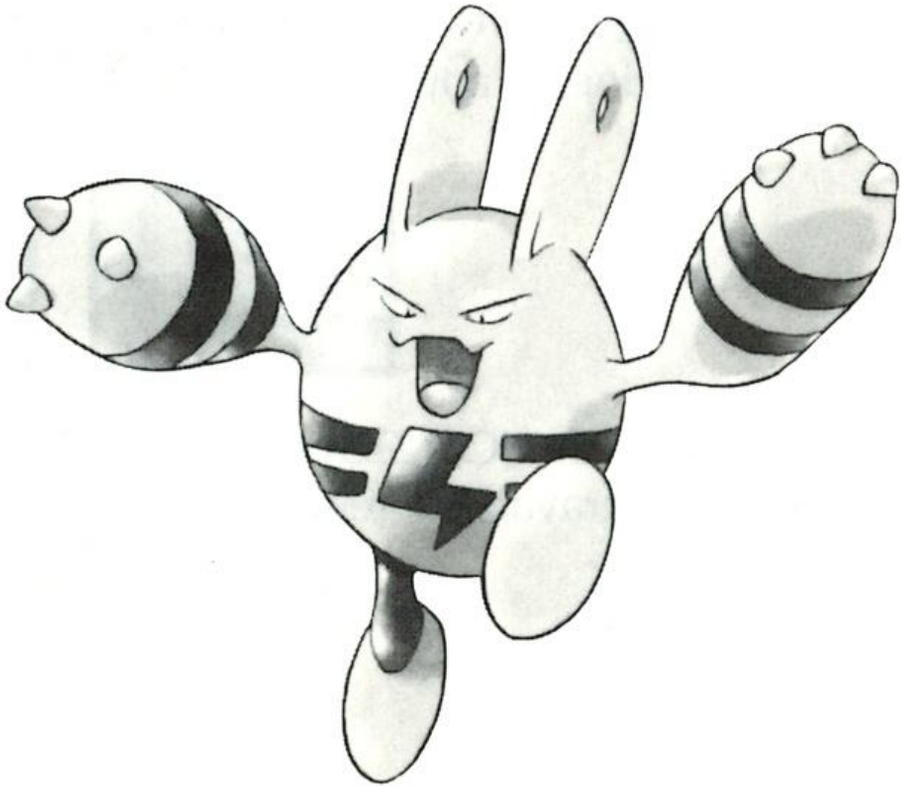
Quando a troca estiver completa, selecciona CANCEL para voltar ao **Écran Trade Center**.



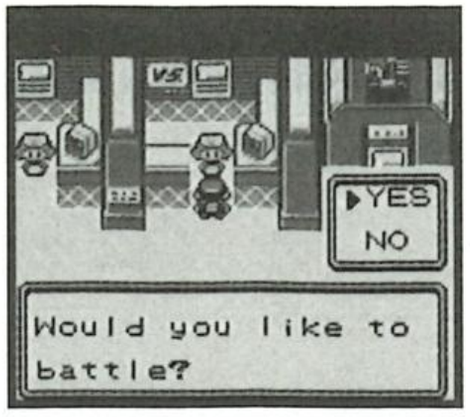
- O Pokémon trocado será gravado nesta altura.

Atribui um item a um Pokémon antes da troca

Antes de trocar no TRADE CENTER, podes dar um ITEM ao teu Pokémon. Por outras palavras, podes trocar itens usando Pokémon. Desta forma podes dar um item raro e útil ao teu amigo. Também, se lhes deres MAIL (Correio), podes trocar LETTERs (Cartas). Um boato diz que trocando itens desta forma surtirá algum tipo de efeito sobre os Pokémon que evoluem...

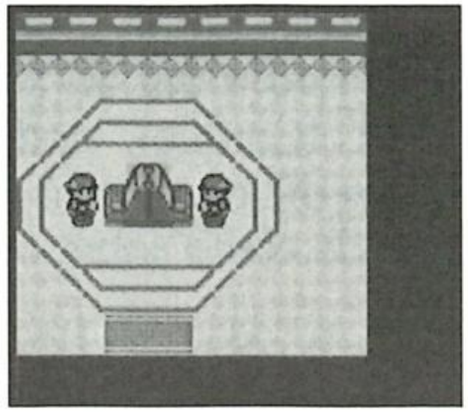


Combate no Colosseum



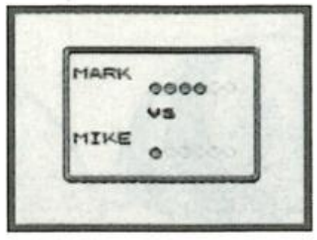
Ao contrário dos combates normais, não podes usar itens quando combates no COLOSSEUM. Também, se usares RUN (Escapar), perderás o combate. É boa ideia que tu e um amigo definam as vossas próprias regras. Por exemplo, podes querer limitar os tipos de Pokémon que podem ser usados ou combater apenas com Pokémon que sejam do Nível 20 ou inferior. Se o fizeres os teus combates serão ainda mais divertidos!

- Não podes combater com uma Versão **Vermelha**, **Azul** ou **Amarela**.

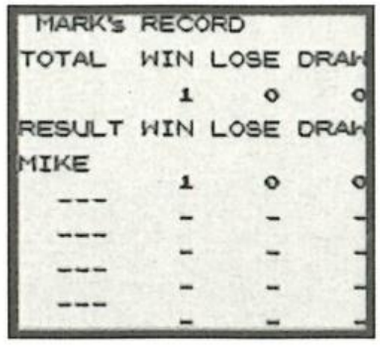


A recepcionista dirigir-te-á para a COLOSSEUM ROOM. Tu e o teu amigo devem sentar-se à mesa de frente um para o outro, e depois pressionarem o Botão A para aceder ao **Battle Mode**.

O Pokémon que cada um de vocês tem será exibido imediatamente antes do combate começar. Os resultados serão exibidos quando o vencedor for apurado.



- Existe um poster à esquerda do RECEPTION COUNTER (Balcão da Recepção) onde será gravado o registo do combate.



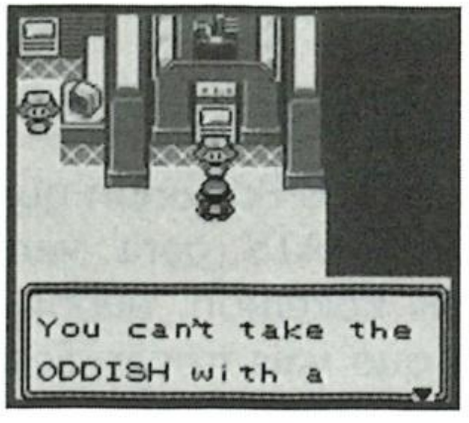
Trocar na Time Capsule

Podes usar a TIME CAPSULE para trocar Pokémon com a Versão **Vermelha**, **Azul** ou **Amarela** de Pokémon.

- No início do jogo a TIME CAPSULE estará em construção, mas deve ficar disponível depois de jogares por algum tempo.

IMPORTANTE! Não podes trocar Pokémon que não apareçam na Versão **Vermelha**, **Azul** ou **Amarela**. Também não podes trocar Pokémon com movimentos que não apareçam nestas versões.

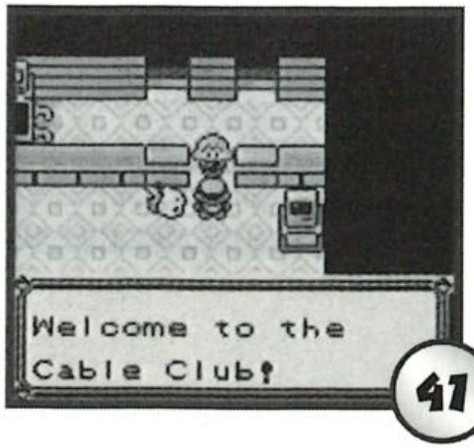
CHIKORITA™ não aparece na Versão **Vermelha**, **Azul** ou **Amarela**.



O texto diz, "You can't take the ODDISH with a SWEET SCENT" ("Não podes levar um ODDISH com um SWEET SCENT".) O movimento SWEET SCENT não aparece na Versão **Vermelha**, **Azul** ou **Amarela**.

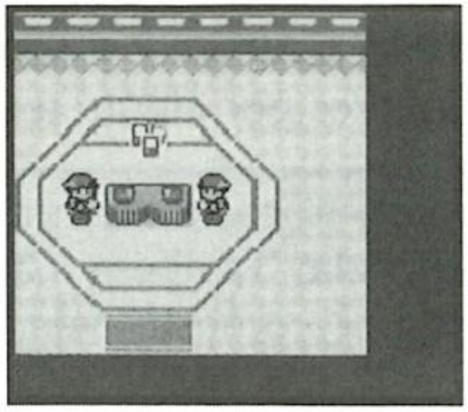
Conversar com a recepcionista da Time Capsule

- Nas Versões **Vermelha**, **Azul** e **Amarela**, fala com a recepcionista do CABLE CLUB.

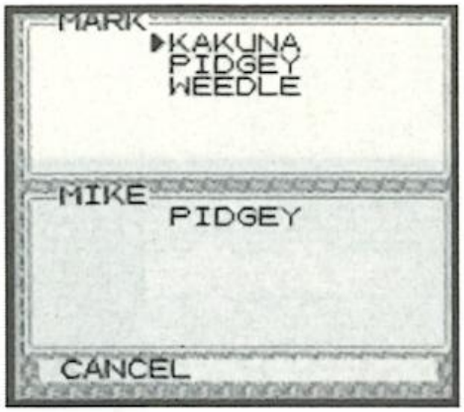


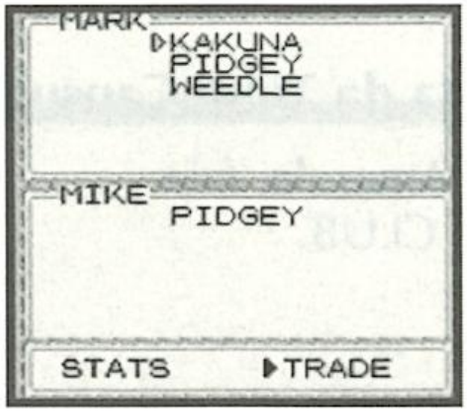
Grava a tua informação antes de começar a troca.

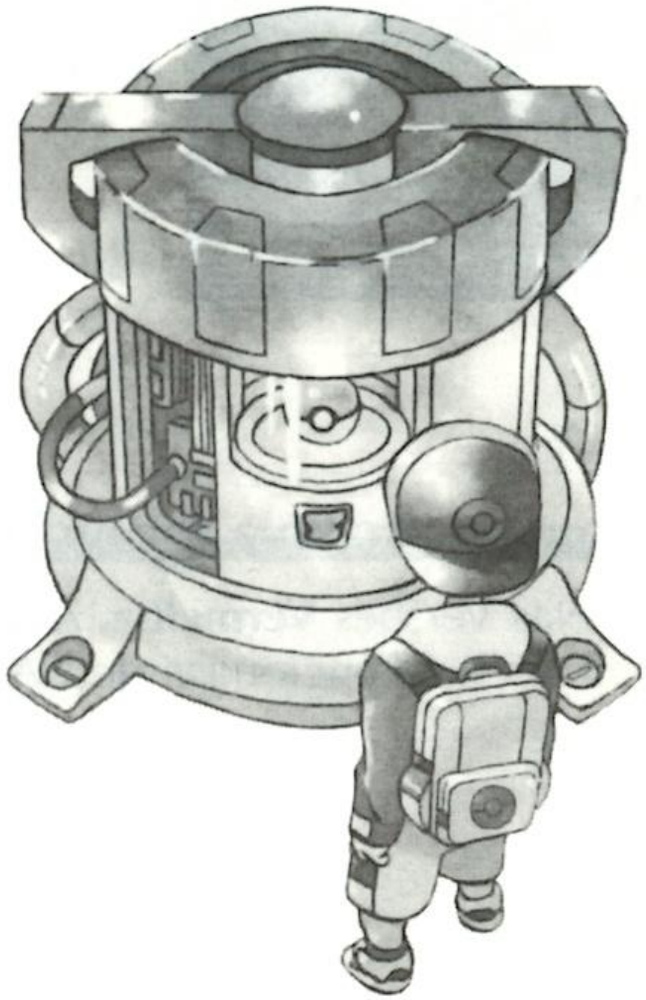
Serás levado à TIME CAPSULE. Sentem-se de frente um para o outro na mesa do centro, depois pressionem o Botão A.



Aparecerá uma lista dos Pokémon que podes trocar. Selecciona STATS para verificar a condição dos teus Pokémon, depois decide qual o Pokémon que vais trocar. Selecciona TRADE quando estiveres pronto.

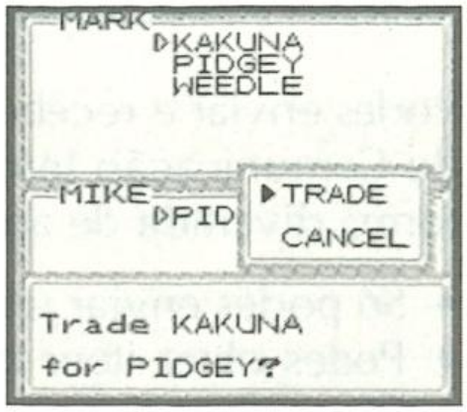






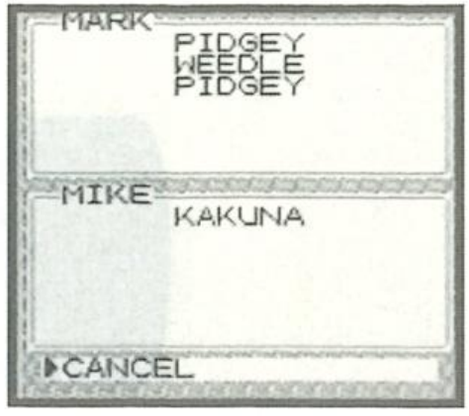
Pouco depois aparecerá TRADE / CANCEL no écran. Selecciona TRADE, depois pressiona o Botão A para começar a troca. O teu Pokémon será então transmitido através do cabo Game Link Universal.

- Os Pokémon que evoluem através da troca evoluirão nesta altura.



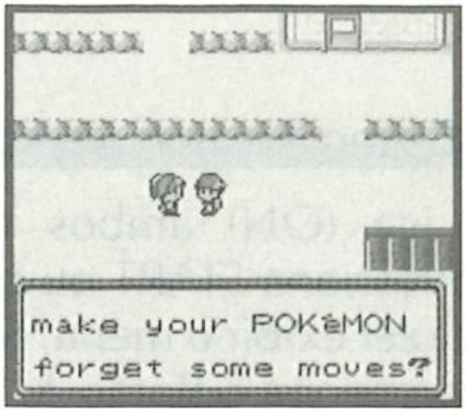
Quando a troca estiver completa, selecciona CANCEL para voltar ao **Écran Trade Center**.

- O Pokémon trocado será gravado nesta altura.



Existe alguém que pode fazer os teus Pokémon esquecerem-se dos seus movimentos?

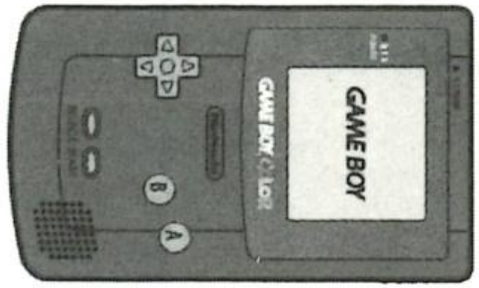
Por vezes a recepcionista de TIME CAPSULE não te permitirá começar apesar do teu Pokémon aparecer na Versão **Vermelha**, **Azul** ou **Amarela**. Se assim for, o Pokémon deve ter aprendido um movimento que não aparece nas outras versões. Se o Pokémon puder esquecer esse movimento podes trocá-lo na TIME CAPSULE. Ora, se pelo menos houvesse alguém que pudesse fazer o teu Pokémon esquecer os seus movimentos...

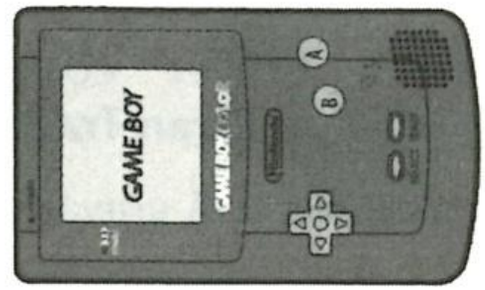


MYSTERY GIFT (PRESENTE MISTÉRIO)

Podes enviar e receber MYSTERY GIFTs para e dos teus amigos usando a Porta de Comunicação Infravermelha incorporada no Game Boy Color. Esta é uma forma divertida de aumentar o número dos vários tipos de itens que possuis.

- Só podes enviar um MYSTERY GIFT entre dois sistemas Game Boy™ Color.
- Podes obter itens quer do segundo piso de um POKéMON CENTER ou do PC em tua casa.

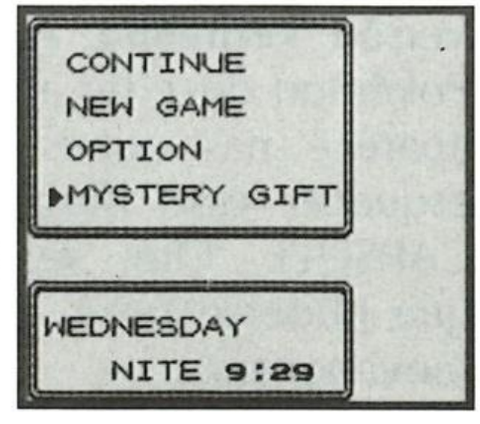




Inicialmente não poderás enviar ou receber MYSTERY GIFTs. Fala com a rapariga no quinto piso do DEPARTMENT STORE em GOLDENROD CITY (apenas Game Boy Color), depois grava o teu jogo. Da próxima vez que jogares, MYSTERY GIFT aparecerá no menu.

Como Usar o Mystery Gift

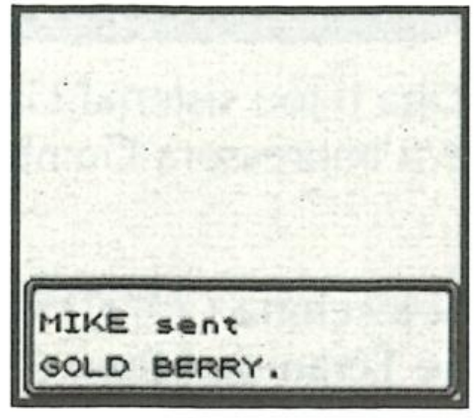
Liga (ON) ambos os sistemas Game Boy Color. Pressiona START ou o Botão A no **Écran de Título** para fazer exibir o menu. Selecciona MYSTERY GIFT, depois pressiona o Botão A.



Quando aparecer o **Écran Game Link**, alinha as marcas triangulares no topo dos Game Boy Color e posiciona-os a até 5 centímetros um do outro.

- Para aumentar a possibilidade de sucesso, posiciona os sistemas numa superfície plana, como uma mesa.

Quando um de vocês pressionar o Botão A, os itens aparecerão em ambos os écrans. Não saberás que itens aparecerão até que pressiones o Botão A. Podes ser capaz de obter alguns itens raros que nem sequer são vendidos nas lojas. Experimenta isto com tantos amigos quanto puderes.



- Podes usar MYSTERY GIFT até cinco vezes por dia, mas só podes receber um presente do mesmo amigo uma vez por dia.

Comunicar com o Pokémon Pikachu™ Color

Também podes usar o MYSTERY GIFT com um Pokémon Pikachu Color (vendido em separado). Podes receber diferentes tipos de itens dependendo do número que watts que gravaste no teu Pokémon Pikachu Color. Não existe limite para o número de vezes que podes comunicar com um Pokémon Pikachu Color ou com quem podes trocar a cada dia.

- Consulta o Manual de Instruções do Pokémon Pikachu Color.

IMPRESSÃO

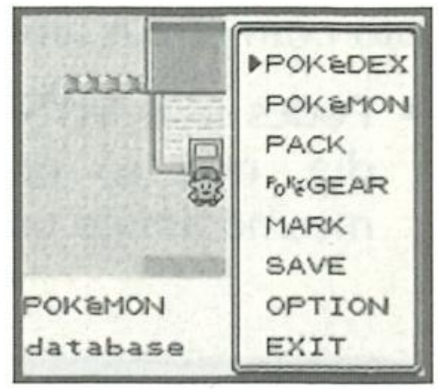
Podes usar uma Impressora Game Boy (vendida em separado) para imprimir a informação Pokémon do teu POKéDEX e do BILL'S PC.

- Consulta a secção "Começar o Jogo" para informação sobre como mudar a tonalidade da impressão.

Imprimir o POKéDEX

Liga o teu sistema Game Boy à Impressora Game Boy, liga (ON) o Game Boy e a Impressora Game Boy.

Selecciona CONTINUE. Quando o jogo começar, acede ao **Écran de Menu** e selecciona POKéDEX.



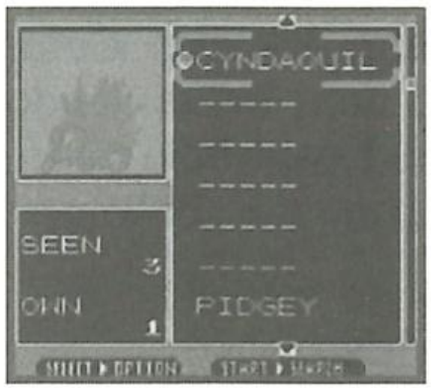


Imagem da Versão Gold

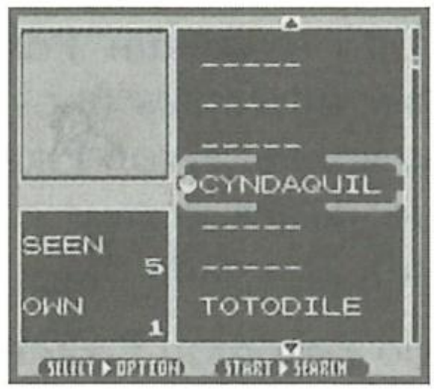


Imagem da Versão Silver

Selecciona o Pokémon que desejas imprimir e pressiona o Botão A.

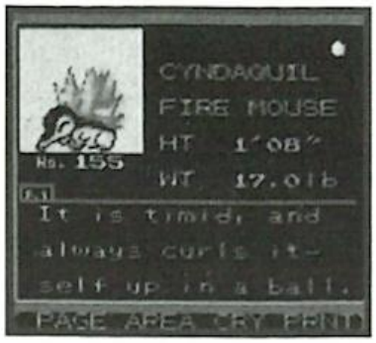


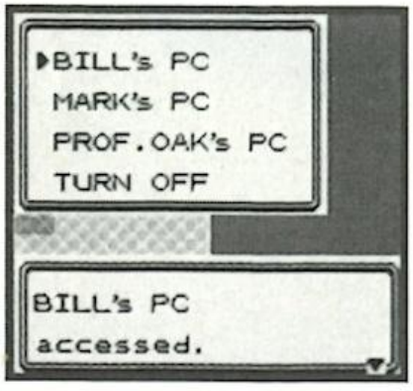
Imagem da Versão Gold

Imagem da Versão Silver

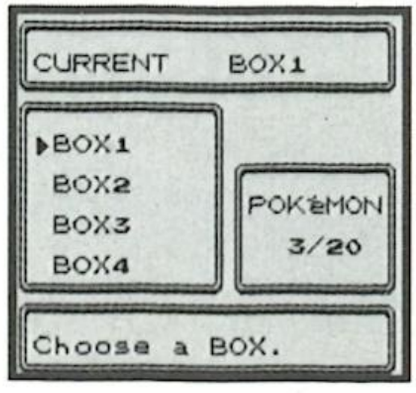
Selecciona PRNT, depois pressiona o Botão A para começar a imprimir. Pressiona o Botão B para cancelar a impressão.

Imprimir com o Bill's PC

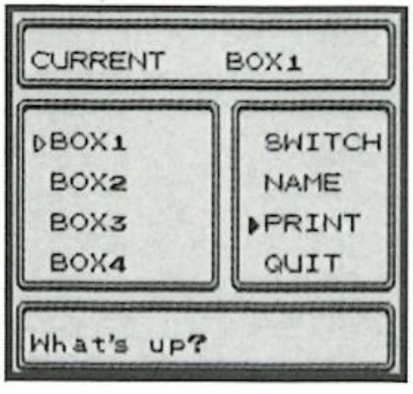
Liga o teu sistema Game Boy à Impressora Game Boy, depois liga (ON) o Game Boy e a Impressora Game Boy.



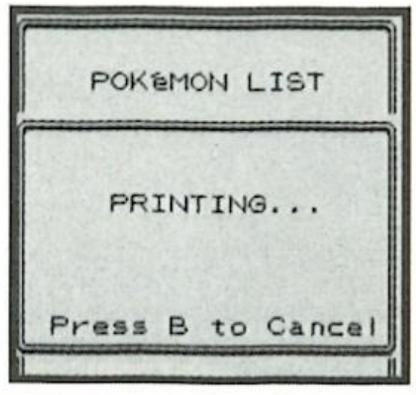
1. Selecciona CONTINUE. Quando o jogo começar liga-te ao BILL'S PC.



2. Selecciona CHANGE BOX (Mudar Caixa), depois escolhe a caixa (box) que desejas imprimir.

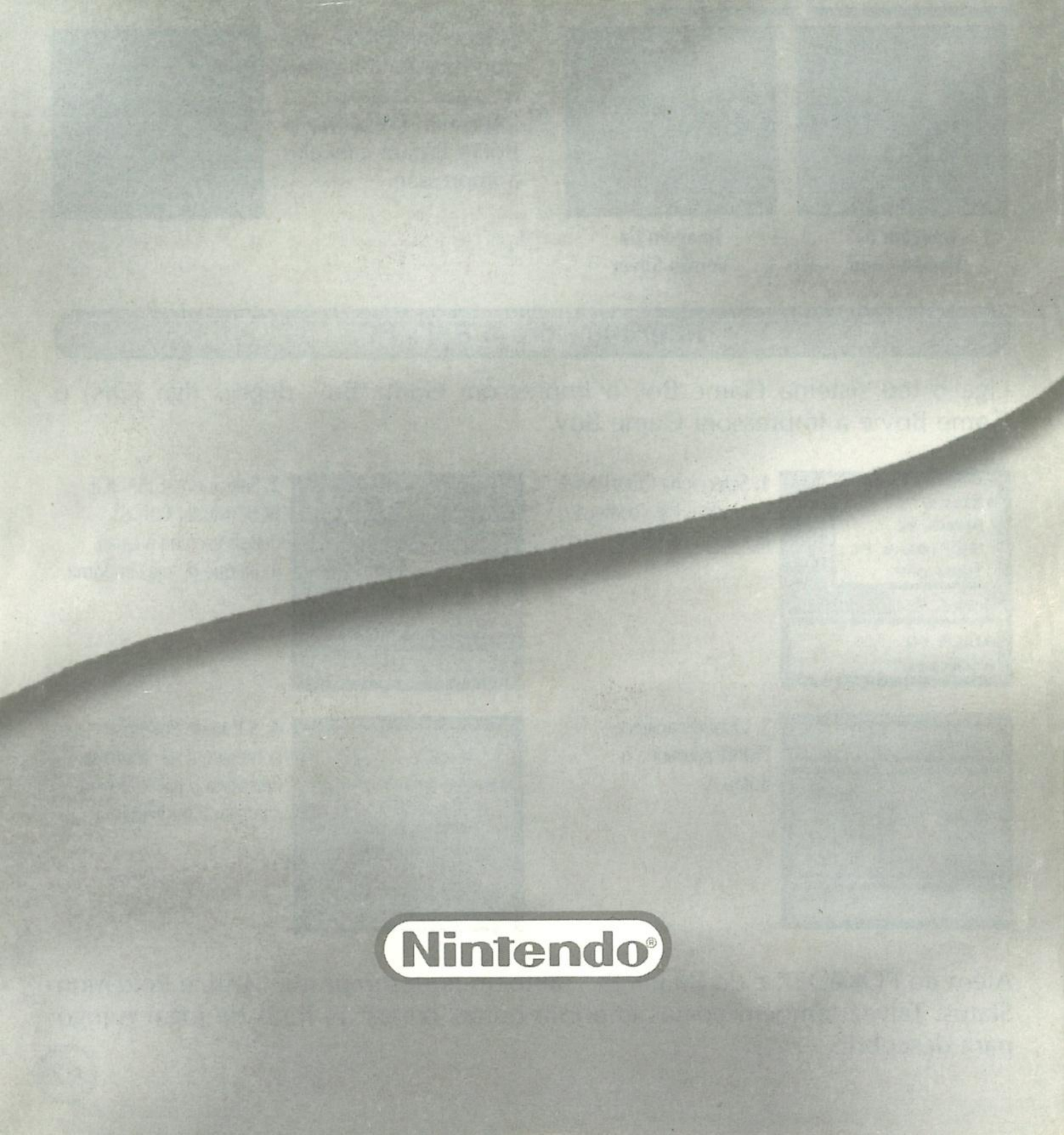


3. Quando aparecer PRINT pressiona o Botão A.



4. A lista de Pokémon começará a ser impressa. Pressiona o Botão B para cancelar a impressão.

Além do POKéDEX e do BILL'S PC, também podes imprimir MAIL e Pokémon Status. Talvez também possas imprimir outras coisas...? Terás de jogar o jogo para descobrir.


Nintendo®